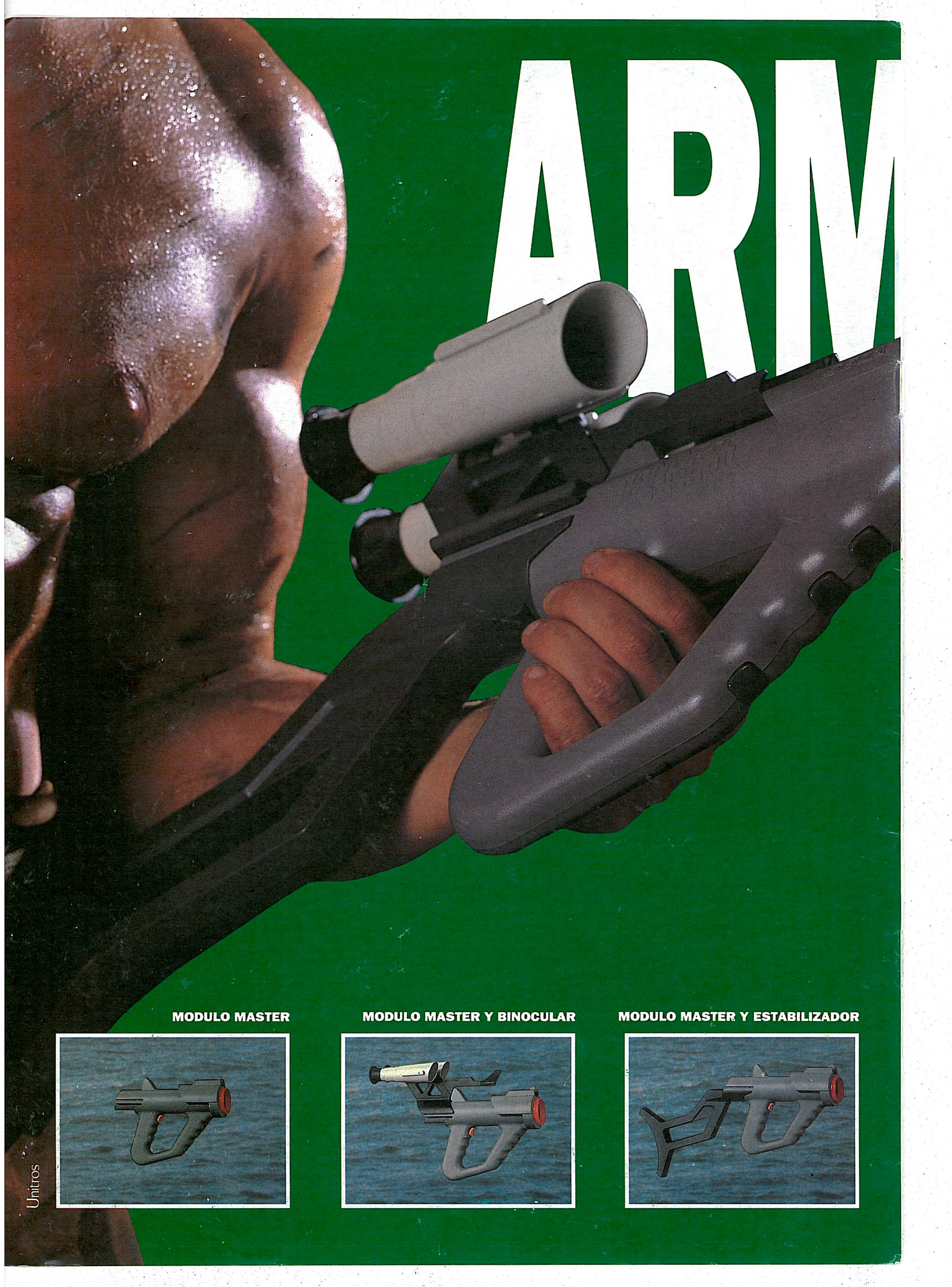


Número 7 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA force
la revista de los juegos SEGA
Primavera
MEGA DOSSIERS
Green Dog
para MegaDrive
Terminator
para MegaDrive
Zapping
Mickey & Donald
Lotus Turbo Challenge
Megalomania
Previews
Aquabatics Games
Thunder Force IV
New Zealand Story
Replay
Speed Ball II
Ayrton Senna´s Monaco GP II
00007
8 414090 116817
Club MEGAFORCE,
Llega la gran sorpresa
MEGA POSTER
DRAGON'S FURY


ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros



¡VENTAJAS DE

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!
canadian
0123 4567 8901 2345
SOCIO: LUIS GRACIA RIVES
Personal e intransferible



CATALOGO CANADIAN 4
GRATIS
Con tu Carnet de Socio Canadian



Si quieres ser el primero en tener la última novedad, y pasar de que se agote...

RESERVA DE PRODUCTO CANADIAN
GRATIS
Con tu Carnet de Socio Canadian



Estamos preparando un magnífico Concurso Canadian para ti y otras cosas divertidísimas

PROXIMO CONCURSO CANADIAN
GRATIS
Con tu Carnet de Socio Canadian



ALACANT:
c/ Del Teatre, 29
03001 ALACANT
Tel. 520 09 92

BARCELONA:
Avda. Mistral, 25-27
08015 Barcelona
Tel. 426 49 81

BERGA:
c/ Puig-reig, 4 bis
08600 Berga
Tel. 822 20 71

CASTELLDEFELS:
Avda. 301, 4
08860 Castelldefels
Tel. 665 11 84

GRACIA (Barcelona)
c/ Encarnació, 140
08025 Barcelona
Tel. 219 27 10

GRANOLLERS:
c/ Santa Elisabet, 17
08400 Granollers
Tel. 879 00 04

GIRONA:
c/ Joan Reglà, 1
17003 Girona
Tel. 22 47 29

LLEIDA:
c/ Lluís Companys, 4
25003 Lleida
Tel. 28 03 82

MADRID:
c/ Princesa, 29
28008 Madrid
Tel. 559 43 11

MALAGA:
c/ Almansa, 14
29007 Málaga
Tel. 261 52 92

MANRESA:
c/ Angel Guimerà, 14
08240 Manresa
Tel. 872 10 94

MOSTOLES:
c/ Villaamil, 62
28934 Mostoles
Tel. 617 53 61

Ludic Maniacs! ¡NOSOTROS SOMOS ASI...!

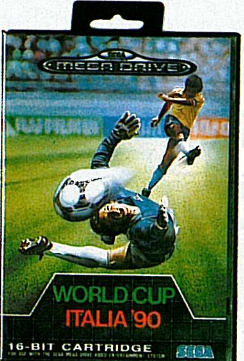
adian

¡SER SOCIO!



PYTHON 3 JOYSTICK MEGADRIVE
Ahora **1.990**
Antes 2.545





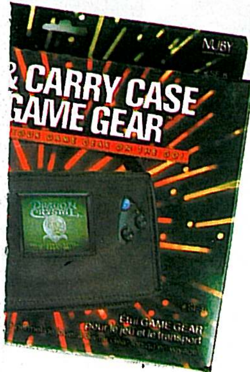
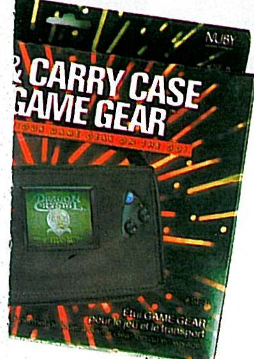
2 JUEGOS MEGADRIVE ITALIA '90 + SUPER THUNDERBLADE
Ahora **6.990**
Antes 7.980




MASTER SYSTEM II + 2 MANDOS + SONIC + ALEX KIDD
Ahora **12.490**
Antes 14.150

Portable SEGA GAME GEAR Full Colour Hand Held

CONSOLA GAME GEAR + MASTER GEAR CONVERTER
Ahora **20.290**
Antes 22.785

PLAY & CARRY CASE GAME GEAR
Ahora **2.550**
Antes 2.995



PINS CANADIAN
GRATIS
Con tu Carnet de Socio Canadian

NUEVOS CENTERS

PALMA:
c/ Juan L. Estelrich, 5-A
07003 Palma
Tel. 72 87 37

ST. ADRIA:
c/ Bogatell, 79
08930 St.Adrià del Besós
Tel. 462 08 21

VALENCIA:
G.v. Fdo. el Católico, 2
46008 Valencia
Tel. 394 30 57

MAIL CENTER
(Venta por correo):
Tel. (91) 559 70 05



CACERES:
c/ García Plata de Osma, 3
10001 Cáceres

PAMPLONA:
c/ Aoiz, 37 (junto Jesuitas)
31002 Pamplona
Tel. 15 20 81

SABADELL:
Travessera de l'Esglesia, 8
08201 Sabadell
Tel. 727 40 65

SANTANDER:
c/ Guevara, 13
39001 Santander

ESTE





MEGAFORCE es una publicación de: Ed. Primavera S.A.
Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez

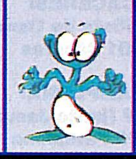
Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Monica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro Portada: Xavier Clares
Autoedición: Mario Ruíz Ilustraciones: Alain Bertrand
Redacción y Administración: C/ Miguel Angel, 1 dpdo. 28010 Madrid; Tel. (91) 308 40 63 Fax (91) 308 37 27
Redacción Barcelona: Viladomat 271-273, entlo 2ª esc. dcha. 08029 Barcelona; Tel. (93) 419 92 78
Publicidad: Publi Mul S.L. Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª 08006 Barcelona; Tel. (93) 418 54 93 Fax (93) 434 03 87
Producción: Artibox, 08029 Barcelona
Preimpresión digital: ClickArt 28020 Madrid
Suscrpciones: G+J España S.A., Marqués de Villamagna 4 28001 Madrid; Tel, (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: COEDIS S.A.Molins de Rey (Barcelona)
IMPRESION: Record Printing, S. A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

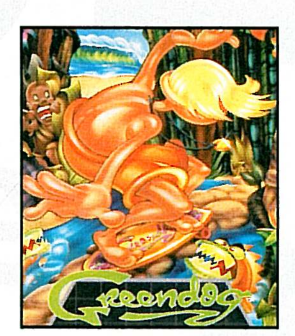


CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala:

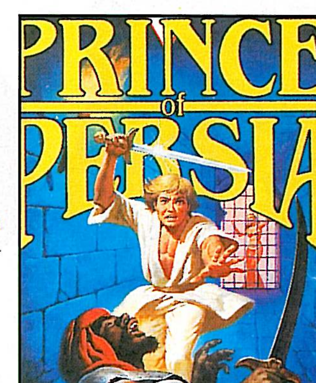
Aburrido	Entretenido	Bien	Súper	Genial
				

MEGADOSSIERS



PREVIEWS

Adelántate a todos y entérate de cómo son los juegos que llegarán a las tiendas en poco tiempo.



ZAPPINGS

Antes de pasar por la tienda seguro que te conviene leer nuestra sección de análisis.

REPLAY

Dos juegos de corte deportivo llenan este mes nuestras páginas dedicadas a revisar las técnicas y estrategias más adecuadas

MES...



SECCIONES





MEGA NOTICIAS

Velocidad y aventuras para la Game Gear

Los amantes de la consola portátil de Sega están de enhorabuena, porque el otoño viene lleno de novedades muy, pero que muy, interesantes. Dos de esas novedades llegarán de la mano del conocido desarrollador de juegos U.S. Gold, que tiene pensado lanzar en noviembre dos títulos que ya están disponibles para la Master System: Out Run Europa e Indiana Jones and the Last Crusade.

Out Run Europa

¿Quién no ha jugado alguna vez al famoso Out Run de las máquinas recreativas de Sega, con su descapotable rojo, su copiloto rubia y su gran realismo? Seguro que casi todos nosotros, y por supuesto, cualquiera guarda buenos recuerdos de este estupendo juego de simulación deportiva. Hasta el momento, sólo los afortunados poseedores de una consola Master System podían repetir la experiencia de correr a toda velocidad compitiendo con otros vehículos por diferentes recorridos y escenarios. Pero en breve, también podremos ver en la pantalla de la Game Gear al héroe de Out Run pilotando los cinco diferentes modelos de vehículos (Motorbike, Jetski, Porsche, Speedboat y Ferrari) y atravesando los cinco países europeos en los que se desarrolla el juego (Francia, España, Italia, Austria y Alemania).

La historia es conocida por muchos: el agente especial Simeón Kurtz ha perdido unos documentos secretos (mejor dicho, los han robado de su maletín) y su vida corre peligro. Sólo gracias a su determinación y valentía podrá salir airoso de su misión, que le llevará a recorrer Europa a toda velocidad y en cualquier medio de transporte que se encuentre. Al menos, cuenta con un radar para detectar vehículos enemigos, un cargador turbo para velocidad extra, munición suficiente para librarse de los obstáculos y cinco niveles en los que demostrar su habilidad.

Indiana Jones

Tras el éxito de la versión Master System (de la que se han vendido ya



doscientas mil copias), el hombre del sombrero y su padre llegan a la consola Game Gear con la misión de recuperar el Santo Grial y evitar, como siempre, que caiga en malas manos.

Este juego de acción, reflejo fiel de la película Indiana Jones and the Last Crusade, se desarrolla en seis niveles en los que nuestro héroe deberá enfrentarte a miles de peligros (ratas, gansters, lanzadores de cuchillos, corrientes de ríos, puentes y caminos por los que nadie querría pasar...).

Tanto los escenarios como los protagonistas tienen una calidad gráfica sólo igualable a su gran adicción. Un juego de los que hacen historia.



Buenos gráficos, acción trepidante y fidelidad a la historia original hacen de esta última entrega de Indiana Jones para Game Gear uno de los juegos para la portátil.



¿Crees que eres un buen piloto? Pues atrévete con este Out Run Europa y ya verás.



MEGA NOTICIAS

MICRO NOTICIAS

Sega está llevando a cabo una promoción especial junto a la conocida firma Panrico, famosa por sus productos de bollería. Atentos, pues, porque los grandes consumidores de bollos pueden conseguir "suculentos" premios.

Tras el éxito del centro de entretenimiento que Sega abrió recientemente en EuroDisney, la firma ha decidido abrir otro de estos minicentros en pleno Londres, en la conocida tienda de juguetes Hamleys.

Sega America y la firma Interactive Network están trabajando en una unidad de control para la Genesis (Mega Drive) que permitirá hacer competiciones entre varios jugadores a distancia. La comunicación se realiza a través de señales FM, y el aparato funciona con el software ya existente y con el software específico de Interactive Network.

Después de un paréntesis de varios meses, Accolade volverá a editar juegos para consolas Sega. El primero de ellos será el esperado Universal Soldier, reflejo de la popular película de J.C.Van Damme y Dolph Lundgren.

En algunos países como Inglaterra, Sega ha emprendido acciones de promoción para apoyar sus lanzamientos de juegos basados en películas de cine (Terminator, Dick Tracy, Back to the Future, Alien 3, Moonwalker, Batman Returns). Todos esos títulos llevan un regalo especial.

Llegan a España nuevos periféricos de Spectravideo

El poder en tus manos

Como ya adelantábamos en el número anterior, en el reportaje sobre la edición de otoño de la feria ECTS, ya están llegando al mercado los nuevos periféricos de control de la firma Spectravideo que harán las delicias de cualquier adicto a las consolas. Ya en la revista del mes pasado mostrábamos el aspecto de un estupendo volante sin eje que la compañía había presentado, y al que ahora se añadido otro original dispositivo para consolas Sega y Snes que ya ha recibido premios por su diseño. Su nombre es Pro Pad.





Lo primero que salta a la vista en el Pro Pad es su aspecto externo: está construido en una carcasa transparente, de contornos suaves y acabado perfecto.

Pero lo mejor son sus características: dispone de botones de disparo múltiple, autodisparo lento y rápido, selectores de movimiento lento, control en ocho direcciones, botones de fuego izquierdo y derecho y botones de inicio y selección. Para haceros una idea del precio, pensad que en Gran Bretaña se venderá por algo menos de 16 libras (más o menos unas 3.000 pesetas).

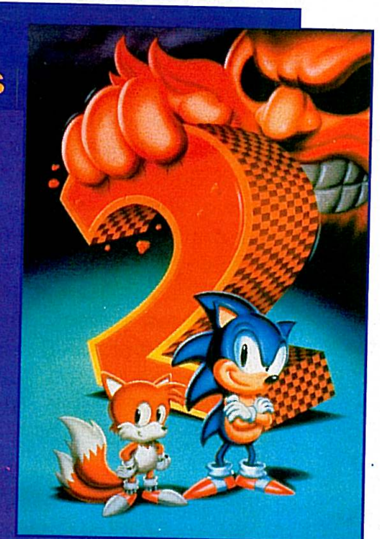
Copias de seguridad

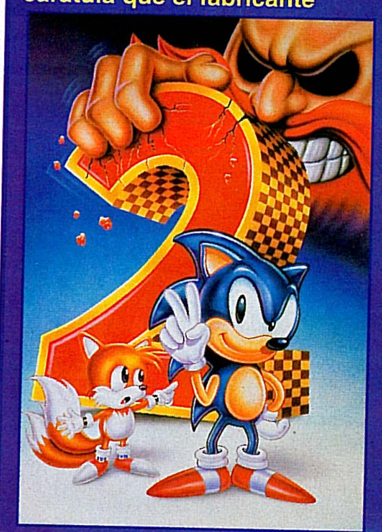
¿Recordáis que en el número pasado contábamos que Sega podría emprender alguna acción contra la venta del dispositivo Game Doctor que copiaba cartuchos de consola a disquetes de 3,5 pulgadas? Pues ya ha aparecido en el mercado otro producto similar.

Este complemento llamado Replicator, que ha podido verse en el Sonimag de Barcelona, puede conectarse a un PC, almacenar en un solo disco varios cartuchos, ejecutar juegos desde el disquete, grabar partidas a medias... Aunque el propio fabricante advierte en sus folletos que es ilegal usarlo con otro propósito que no sea el de hacer copias de seguridad, siempre que lo permita el desarrollador del juego, en la práctica parece bastante difícil controlar el uso que los compradores pueden darle.

Busca las diferencias

Sega ha decidido dar un cambio de imagen a la carátula del juego Sonic 2, que empezará a venderse en breve para las tres consolas de Sega. Aunque existe un gran parecido entre la carátula que el fabricante





pensaba utilizar (la de nuestra portada del número anterior) y la nueva, hay una pequeña diferencia en la postura y la expresión de nuestros dos amigos, que ahora tendrán un aspecto más animado. Cuestión de detalle.

MEGA NOTICIAS

Mega Force estuvo en el último Sonimag



Nuestra revista no podía perderse una cita de tanta tradición en el mundo de la electrónica de consumo como el Sonimag recientemente celebrado en Barcelona. En esta feria, que contó con la asistencia de un gran número de firmas expositoras y visitantes interesados por este sector, Mega Force tuvo también un espacio abierto al público general, en el que continuamente se repartían ejemplares de la revista. Pero sin duda alguna, lo que más interés despertó fueron los concursos que se realizaban en nuestro mostrador y los premios que se llevaban los más afortunados. El premio estrella, por supuesto, era una estupenda Mega Drive



Alquilar consolas en los aviones

Sonic vuela alto

Britannia Airways y Sega podrían cerrar en breve un acuerdo para que la compañía de vuelos pueda ofrecer a sus pasajeros la posibilidad de alquilar una consola portátil de Sega, la Game Gear, para jugar durante el viaje.

De momento, y como periodo de prueba de un mes, Britannia Airways tendrá disponibles varias consolas Game Gear en sus vuelos, con los juegos Sonic The Hedgehog o bien Olympic Gold.

El precio del alquiler será de 6 libras (lo que equivale a poco más de 1.000 pesetas), e incluirá los auriculares que puede utilizar el pasajero para no molestar al resto de los ocupantes del avión.

Por otro lado, Sega France ha emprendido una iniciativa para distribuir conso-las y juegos a unos veinte hospitales infantiles de Francia, que ya han recibido entre 12 y 20 Master System cada uno, con aparatos de TV y 20 juegos.



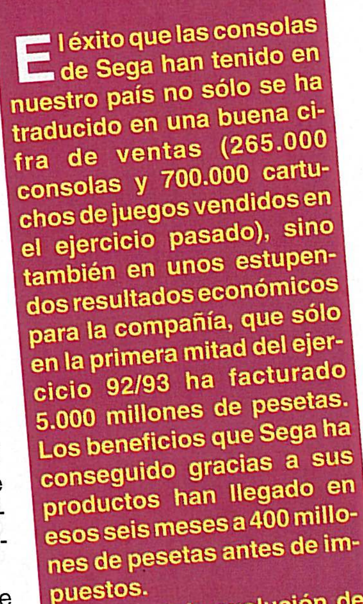
El joystick Fantastick en MegaDrive

Por poco más de cinco mil pesetas puedes ya adquirir el nuevo joystick que la distribuidora Abc Analog ha traído a nuestro país.

Se trata de Fantastick, un dispositivo preparado para las consolas Super Nintendo y Sega Mega Drive que proporciona un control absoluto del juego, gracias a su palanca de tamaño completo con movimiento directo en ocho direcciones.

Dispone de botones extra de disparo, un interruptor para pasar a acción lenta y un cable muy largo para que te pongas a jugar prácticamente desde donde quieras.

Pero además, puedes utilizar un botón de disparo turbo, de los llamados "manos libres", que hace hasta doce disparos por segundo de forma automática, sin que tú pulses ni una sóla vez los botones de fuego. Abc Analog recomienda a las tiendas vender el joystick por un precio de 4.490 pesetas sin incluir IVA.



Cifras Sega

Gran éxito de Sega en España

El éxito que las consolas de Sega han tenido en nuestro país no sólo se ha traducido en una buena cifra de ventas (265.000 consolas y 700.000 cartuchos de juegos vendidos en el ejercicio pasado), sino también en unos estupendos resultados económicos para la compañía, que sólo en la primera mitad del ejercicio 92/93 ha facturado 5.000 millones de pesetas. Los beneficios que Sega ha conseguido gracias a sus productos han llegado en esos seis meses a 400 millones de pesetas antes de impuestos.

Dado que la evolución de las ventas, tanto en consolas como en vídeojuegos es claramente ascendente, la empresa ha estimado que sus ingresos llegarán al final de año a 20.000 millones. Para ello espera llegar a colocar en nuestro país aproximadamente 1 millón de consolas y 3,5 millones de vídeojuegos.

Si estas previsiones se cumplen, supondría cuadruplicar las cifras del ejercicio pasado.



¡¡LO ULTIMO.......!!
STREET FIGHTER II
UNIVERSAL ADAPTOR
AD-29
ADAPTADOR UNIVERSAL SNA040
PARA CONSOLAS SUPER-NINTENDO
PERMITE UTILIZAR CUALQUIER TIPO DE CARTUCHO PARA SUPER-NINTENDO/SUPER FAMICON (AMERICANO O JAPONES) EN LA CONSOLA SUPER-NINTENDO/PAL-ESPAÑOLA
Producto no fabricado, comercializado, ni homologado por Nintendo.
FINAL
Garry Kitchen's
SUPER BATTLETANK
WAR IN THE GULF
SQUADRON
TITULOS DISPONIBLES
ACT RAISER
ADDAMS FAMILY
ADV. ISLAND II
ARKANA
BASEBALL SIMULATOR
BASES LOADED
BILL LAIMBEER BASKETBALL
CASTELVANIA IV
CHESS MASTER
CONTRA III
D-FORCE
DARIUS TWIN
DRAKKHEN
EARTH DEFENSE FORCE
EXTRA INNINGS
F-ZERO
FINAL FANTASY 2
FINAL FIGHT
GRADIUS III
GUN FORCE
HOLE IN ONE GOLF
HOME ALONE
HYPER ZONE
J. NICKLAUS GOLF
JOE AND MAC
JOHN MADDEN FOOTBALL
KIT LIMPIEZA THE ELIMINATOR
KRUSTY S. FUN HOUSE/SIMPSONS
LAGOON
LEGENS OF MYSTICAL NINJA
LEMMINGS
MAGIC SWORD
MIGHT MAGIC
PAPER BOY 2
PEBBLE BEACH GOLF
PGA TOUR GOLF
PILOT WINGS
PIT FIGHTER
POPULOUS
R TYPE - II
RADIO FLYER
RAIDEN
RAMPART
RAP QUEST
RIVAL TURF
ROCKETEER
ROMANCE OF 3 KINGDOMS
RPM RACING
SIM CITY
SMART BALL
SMASH TV
SPACE FOOTBALL
SPACE MEGA FORCE
SUPER BATTLETANK
SUPER BOWLING
SUPER GHOULS & GHOST
SUPER OFF ROAD
SUPER SOCCER
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER TENNIS
SUPER WWF WRESTLEMANIA
THUNDER SPIRIT
TOP GEAR
TRUE GOLF-W.C.C.
U. N. SQUADRON
ULTRA BOT
ULTRAMAN
WAILAE 7 TRUE GOLF
WANDERERS / Y'S III
WING COMMANDER
WINGS 2
WORLD LEAGUE SOCCER
XARDION
ZELDA
ULTIMAS NOVEDADES
STREET FIGHTER 2
SIMPSONS/BART NIGHMARE
GEORGE FOREMAN BOXING
ROBOCOP III
NINJA TURTLES IV
THE SIMPSONS
Bart's Nightmare
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV
TURTLES IN TIME
ANGLER
ROBOCOP 3
Joystick "FANTASTICK" para consolas Super-Nintendo y Sega Megadrive
Joystick de nueva generación con diseño innovador y atractivo • Disparo turbo, hasta 12 disparos por segundo automáticamente sin pulsar los botones de fuego • Cable extralargo que proporciona gran movilidad • Stick de tamaño completo, de gran calidad, con control de ocho direcciones • Interruptor de acción lenta • Botones extra de disparo que añaden flexibilidad.
Control pad "ANGLER" para consolas Super-Nintendo
• Control pad de diseño atractivo y robusto • Permite un control total y cómodo de la consola • Controles con diferenciación de colores • Disparo turbo y automático • Interruptor de acción lenta y super lenta • Cable extralargo y resistente • Incluye adaptadores para el control de dirección.
JOE & MAC
PRODUCTOS IMPORTADOS Y DISTRIBUIDOS POR:
abc analog, s. a.
C/. Santa Cruz de Marcenado, 31, 3.º-14
28015 MADRID
Teléfonos (91) 559 43 95 (91) 542 15 78
Fax (91) 542 50 59
Nintendo, Super Nintendo, Super Famicon, Sega, Megadrive, y todos los titulos de juegos y marcas mencionadas estan registradas por sus respectivos propietarios.

MEGA ENTREVISTA

EL HOMBRE SEGA

Paco Pastor



Tal vez decir Paco Pastor y decir Sega sea ya la misma cosa. Auténtico motor de la revolución Sega en nuestro país, este veterano del vídeojuego (ya a principios de los 80 se dedicaba a ello) parece no poner límites a sus objetivos.

MEGA ENTREVISTA

Sega ha irrumpido con mucha fuerza en el mercado español. Con más de 265.000 consolas y 700.000 cartuchos de juegos vendidos el año pasado, la empresa puede afrontar el futuro con gran optimismo. Paco Pastor, máximo responsable de la firma en España, nos cuenta la gran cantidad de planes que su compañía ha hecho para los próximos meses, y nos recuerda que al pensar en Sega, hay que pensar en una empresa de doble vertiente, en lo que a producto se refiere: por una parte está lo que son las consolas y por otra lo que son los vídeojuegos.

Paco Pastor: *Estas Navidades van a salir un montón de juegos nuevos. Por ejemplo, los más importantes son Sonic 2, Batman Returns (basado en la película), Mickey & Donald... Va a salir el juego de Lemmings para MegaDrive, va a salir la segunda parte del Street of Rages. Se está preparando ahora un juego de tenis que va a estar protagonizado por Andrea Gassi (el actual campeón de tenis): es impresionante, yo lo ví hace unos días y me dejó absolutamente sorprendido.*

Hay un juego también nuevo que se llama Dolphin, que tiene unos gráficos alucinantes y donde el protagonista es un delfín. Si los gráficos son inmejorables, el movimiento es superior. Con Disney estamos preparando Los Rescatadores y la Sirenita (Tales Spin y Ariel)...

También estará disponible el Menacer que vamos a poner a la venta con un paquete de seis juegos al precio de 9.900 pesetas.

Va a ser un accesorio extraordinariamente barato y como lleva seis juegos su atractivo es mucho mayor. El Menacer tiene una característica especial y es que se convierte en tres cosas distintas. Podemos decir que en realidad se compran tres complementos distintos por el precio de uno. Se puede utilizar como pistola, como metralleta y como bazoka con soporte al hombro.



En cuanto a nuevas máquinas está el CD-ROM, cuyo lanzamiento fuerte vamos a posponer a mayo del próximo año. La razón es que queremos sacarlo a un precio mucho más asequible que el que tiene ahora y con unos juegos extraordinarios.

Sega se ha caracterizado siempre por la calidad de sus juegos; es el fabricante número 1 de máquinas recreativas y de ahí, con ese conocimiento técnico y de desarrollo de juegos empieza a hacer las máquinas de uso doméstico. Sega tiene que salir con una oferta de software para la CD-ROM que sea absolutamente sorprendente.

No basta con que tenga mejores gráficos y mejor sonido que la Mega Drive normal ¡eso se da por hecho! Tiene que ser algo totalmente sorprendente. Y ese algo totalmente sorprendente ya lo hemos visto en una reunión que tuvimos en Londres los responsables de Sega en Europa. Compañías de la talla de Sony están ya preparando software para esta máquina. De hecho Sony tiene en desarrollo una serie de juegos que son en realidad películas de verdad.

Mega Force: ¿Entonces estas Navidades vais a tener el Mega-CD en tiendas o no?

P.P.: *Yo creo que vamos a tener muy poquitos. Sólo para que la gente sepa que está ahí, que existe. Pero el lanzamiento va a ser en mayo con toda una librería de software y un soporte muy superior.*

> **"Queremos que el Mega-CD se venda en mayo por debajo de las 34.000 pesetas, incluyendo tres discos.**

M.F.: ¿A qué precio saldrá en mayo?

P.P.: *Aún no lo sabemos seguro, pero queremos venderlo por debajo de las 34.000 pesetas incluyendo tres discos (en Estados Unidos se venderá estas Navidades por 299 dólares, unas 30.000 pesetas).*

Dos con juegos y otro con una serie de previews de todos los juegos disponibles. Los títulos de los dos juegos de regalo probablemente serán el Sherlock Holmes y Sonic 2 en versión especial para Mega-CD.

M.F.: Parece ser que en un único disco estarán las versiones especiales de varios idiomas. ¿Será posible jugar con programas en español?

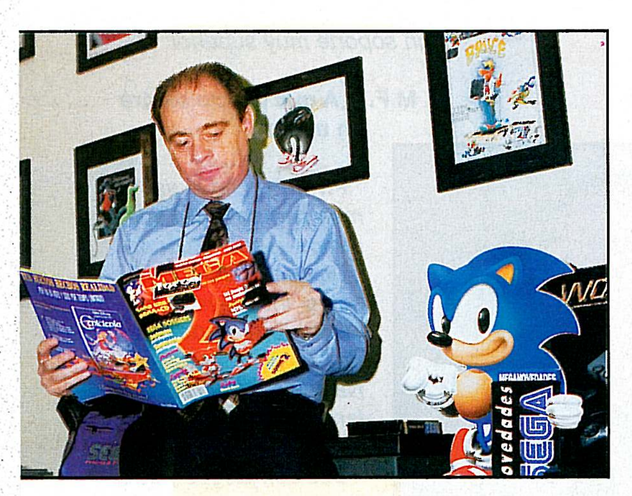
P.P.: *Ese es uno de los problemas que estamos solucionando. Casi todo el software se desarrolla en Estados Unidos y como todo el mundo sabe hay una diferencia entre las frecuencias allí usadas y las europeas.*

Entonces debe llevarse a cabo una adaptación, lo que va a provocar que en Estados Unidos salga el Mega-CD ahora a finales de noviembre, mientras que aquí vamos a esperar a lanzarlo con todos los honores hasta mayo.

M.F.: Pero de alguna forma todo lo anterior ya estaba más o menos anunciado. ¿Tiene Sega algún producto especialmente revolucionario en preparación?

P.P.: *Bueno... se está trabajando en una consola de 32 bits de la cual aún no hay*

MEGA ENTREVISTA



"¡Imagina lo que puede ser tener todas las películas de Indiana Jones en vídeojuego para la Mega-CD!

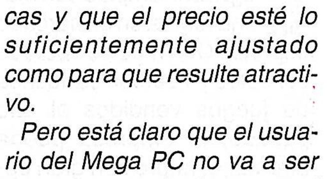
ninguna información segura. La fecha de lanzamiento para este producto puede ser el año 94. Desde luego, aún queda mucho tiempo y el desarrollo está todavía en una fase muy temprana.

M.F.: Hace ya algún tiempo que se viene hablando de la consola WonderMega desarrollada por JVC. Algunos dicen que su fabricación se ha suspendido y que posiblemente se terminen de vender unidades hasta liquidar existencias. ¿Qué hay de cierto en todo esto?

P.P.: *Que yo sepa no se ha dejado de fabricar. Lo que ocurre es que se ha comercializado a través de la propia red de JVC y por tanto en Europa aún no existe ni fecha ni planes de venta. Ya veremos en los próximos meses que pasa.*

M.F.: Otro producto que puede estar a punto de aparecer en Europa es el Mega PC que ha desarrollado Amstrad en colaboración con Sega. ¿Qué puede decirse del Mega PC?

P.P.: *Bueno, pasa igual que con la WonderMega. El Mega PC es un producto que no está fabricado directamente por Sega y que tampoco va a estar, en principio, dentro del catálogo de la propia Sega. De todas formas, todos esperamos que estas Navidades se vean ya algunas unidades en las tiendas británicas y que el precio esté lo suficientemente ajustado como para que resulte atractivo.*



Pero está claro que el usuario del Mega PC no va a ser exactamente el mismo que el de consolas Sega. Es posible que busque en primer lugar un ordenador de uso general que en este caso tiene el valor añadido de contar con posibilidad de ejecutar todos los juegos de la MegaDrive sin ningún problema.

"La fidelidad de Sega para sus usuarios es absoluta, algo que no puede decir ningún otro fabricante.

M.F.: JVC, Amstrad, en su día IBM... Parece que Sega tiene una buena política de colaboración con otras compañías ¿Está Sega pensando en otra "alianzaa"?

P.P.: *Bueno, sí es cierto. Ahora mismo yo diría que la alianza más importante es con Sony y además creo que es una alianza interesantísima. Ya sabes que Sony es un gigante y es un gigante con muchas cabezas: tiene los estudios de la RCA, la discográfica Sony Music o sea CBS... Además, esta alianza garantiza de alguna forma lo que Sega siempre ha buscado: trabajar con compañías que puedan aportar desarrollo tecnológico, y eso es precisamente lo que Sony tiene. Por decirlo de algún modo es una alianza de dos direcciones, en tanto que no se trata sólo de dar una licencia a otra empresa para que fabrique algo que Sega ya tiene hecho. ¡Imagina lo que puede ser tener todas las películas de Indiana Jones en vídeojuego para la Mega-CD!*



M.F.: En el terreno de los periféricos Sega ha tenido

malas experiencias. Por ejemplo, hace tiempo aparecieron unas gafas especiales para la Master System que fueron perdiendo impacto y que de hecho no podrán ser usadas nunca por los usuario de la Master System II porque se conectaban a través del puerto para juegos en tarjeta que ha sido eliminado en este nuevo modelo de la Master. En fin... ¿puede ser que algún periférico Sega se quede descolgado con el tiempo?

P.P.: *No. De hecho lo que pasa es que al hablar de las gafas te estás remontando a tiempos auténticamente prehistóricos. Además, cuando Sega llega a España hacía ya dos años que ese producto se estaba vendiendo -y muy bien, por cierto- en Gran Bretaña y en Francia, así que cuando lo podemos vender en España ya casi estaba fuera de catálogo en otros países..*

Además, esas gafas tenían un problema que demuestra el carácter totalmente pionero de aquellos tiempos y por el cual se dejaron de fabricar. Parece ser que nadie pensó en la posibilidad de que se estropearan y que para repararlas hacía falta abrirlas.

El caso es que en el diseño de las gafas no se puso ningún tornillo, así que no había forma de acceder a su interior sin tener que despegar el plástico fundido y por tanto romperlas.

Lógicamente se demostró que aquello era una tontería y se tomó la decisión de dejar de fabricarlas. Sin embargo, la pistola para la Master System sigue vendiéndose y seguimos sacando juegos para ella.

Por cierto, seguiremos produciendo y comercializando la Master System en Europa. De hecho es la consola más vendida en España y una de las más vendidas en Europa. Yo estoy convencido de que es la consola con la que la gente empieza. Además, por su precio, 9.900 pesetas con un juego incluido, resulta más barato que un portátil monocromo.

Un punto muy importante es que todos los productos nuevos de Sega son absolutamente compatibles con lo existente, no como ocurre con otros fabricantes. Si alguien tiene la Master System nunca se queda tirado con los juegos que compra para esa consola ya que en el caso de que decida cambiar a la Mega Drive tiene el adaptador necesario para que todos sus juegos de Master System funcionensin problemas. Igual sucede con la Game Gear. Lo mismo pasará con la Mega-CD que también tendrá un adaptador para los juegos de Master System. La fidelidad de Sega para sus usuarios es absoluta, algo que no puede decir ningún otro fabricante.

M.F.: Game Gear: ¿consumo masivo o de lujo?

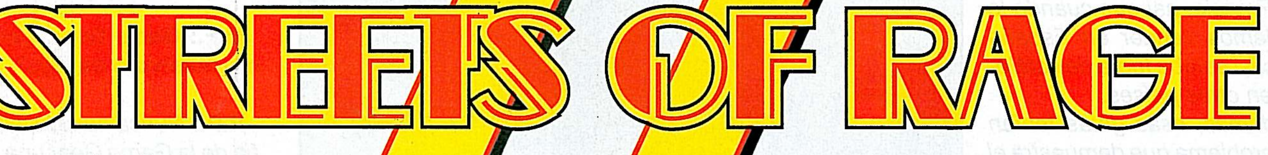
P.P.: *Nunca ha sido la filosofía de la Game Gear una venta masiva. La Game Gear por puro concepto no está diseñada para ser objeto de un gran consumo. Es un producto para un público mucho más "entendido", no es el público que se mueve por la moda de la portátil. El fenómeno de la consola portátil es un fenómeno moda, un fenómeno de masa. Game Gear no es en absoluto una venta masiva y no puede entrar en esa moda por muchas cosas, empezando por el precio. Todo eso hace que la demanda sea bastante más selectiva, más experta, de más nivel. El propio producto se convierte en un elemento de selección entre el público.*

"La Game Gear por puro concepto no está diseñada para ser objeto de un gran consumo. Es un producto para un público mucho más "entendido".

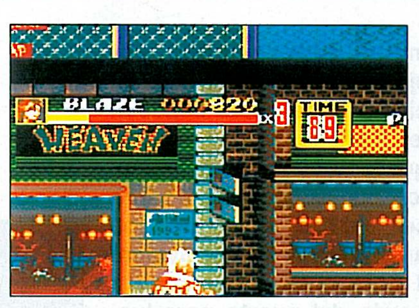
Es cierto, y quizás esta característica se haga extensiva al resto de los productos Sega. Productos de calidad dirigidos a un público que cada vez tiene más claro qué es lo mejor.

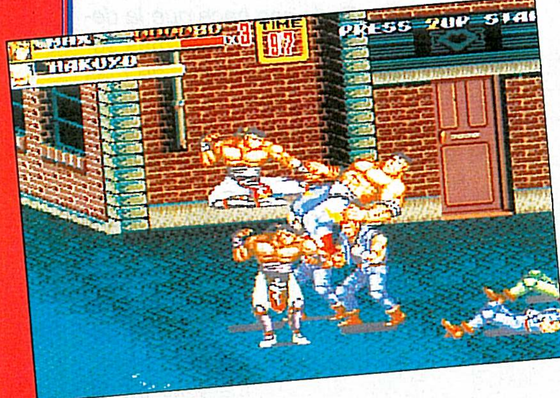
J.L.D.





Estamos ante un nuevo episodio de este gran juego de acción y violencia que todos vosotros adoráis. Esta vez, al empezar el juego se puede elegir entre cuatro combatientes de lo imposible. Cada uno de ellos posee unas características propias que se dividen en cinco categorías: Power (poder), Technic (técnica), Speed (velocidad), Jump (salto) y Stamina (energía). El primero de los combatientes es Max, un gigante de dos metros de altura cuyos puntos fuertes son la fuerza y la energía, y sus puntos flacos la velocidad y el salto. Le sigue Axel, un joven rubio y bien parecido que sobresale en técnica, siendo bastante bueno en todo lo demás, excepto en salto (sólo tiene una estrella). Ahora le toca el turno a la única fémina del grupo, se trata de una joven que responde al nombre de Blaze y que es buena en todo (dos y tres estrellas en todas las características). El último personaje es un experto patinador, se llama Eddie y sus mejores características son el salto y la velocidad y es menos fiable en la energía y el poder. Cada uno de los protagonistas tiene una serie de golpes comunes, pero su ataque especial difiere de unos a otros. Así el ataque sorpresa de Blaze es una bola de fuego que se activa cuando aprietas el botón A y llevas el mando hacia la derecha. De la misma manera, Eddie ejecuta un súper trompo que le permite arrasar con todo aquello que tocan sus patines. Nos vamos a detener aquí porque sino acabaríamos por describir el juego entero... En lo que se refiere a las características del juego en sí, destacar que se puede jugar a dos jugadores y que se trata de una progresión de pantallas horizontales y diagonales, todas vistas de perfil y con una profundidad propia de la serie Streets of Rage. También es posible jugar en el modo Battling, lo que enfrenta a un jugador con el otro hasta que uno de los dos muera. La música está inspirada en la "house music" como en el primer episodio. También queremos llamar vuestra atención sobre un detalle técnico que es importante: el cartucho está preparado para contener 16 megas de memoria en lugar de los 8 habituales, lo que te dará una idea de la gran variedad de escenarios que tiene el juego. ¡Paciencia!..





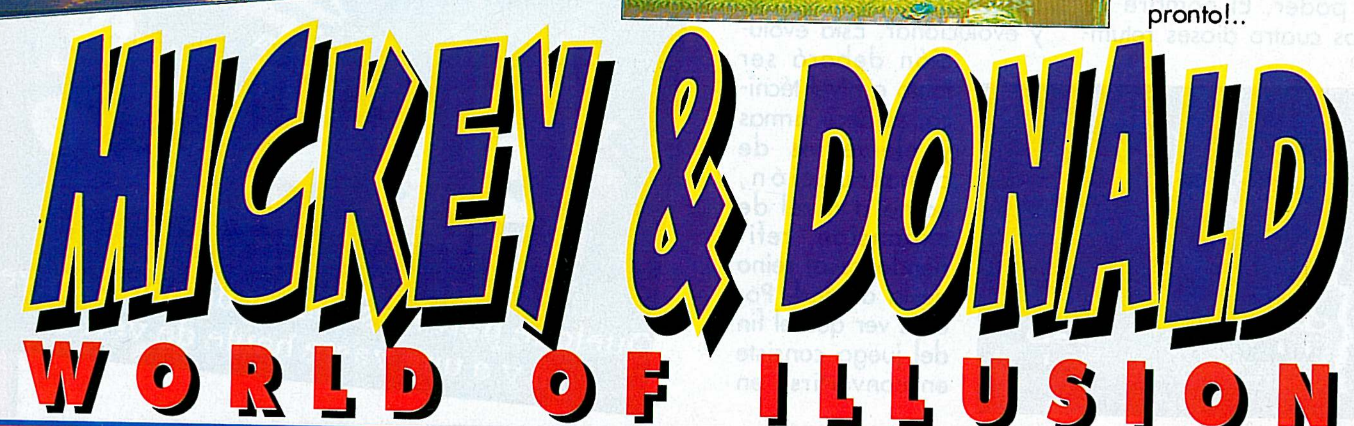




Todos los poseedores de una consola Mega Drive, tratarán por todos los medios comprar este nuevo juego que introduce en escena a Mickey. Se trata del segundo episodio de Castle of Illusion. Aunque es un episodio nuevo y original, contiene todos los elementos que nos maravillaron en su primera entrega. Tanto el aspecto musical como el gráfico, están muy bien conseguidos y la aventura promete ser entretenida. Pero una novedad de mucho nivel ha sido incorporada porque contamos con la presencia del genial Pato Donald. Este personaje ayudará en todo a Mickey en esta nueva búsqueda. Porque debemos decir que esto es un poco el objetivo de World of Illusion. Es en efecto en el transcurso de una "mágica" noche cuando nuestros dos granujas deciden tener sus experiencias mágicas, las cuales son de los más loco y original. Es Donald quien se ve atrapado por una caja mágica, después de haber pronunciado una "especie" de fórmula también mágica. Mickey se inclinará sobre la caja para tratar de recuperar a Donald y para su sorpresa será transportado a otro mundo. Una vez que se encuentre allí, será el mago guardián de ese Mundo de Ilusión el que les hará la vida imposible y que tratará por todos los medios de arruinar sus poderes mágicos para que no le puedan vencer. Y esta es desgraciadamente la única manera de escapar de ese mundo mágico. ¡La aventura ha comenzado!... Y aquí aparece la gran novedad del juego: es posible que jueguen dos jugadores simultáneamente, uno será Mickey y el otro Donald. Las acciones son muy similares a las del primer juego porque se trata de ir avanzando en vista de perfil (con efecto de profundidad) saltando y utilizando una nueva arma mágica: el golpe de capa. La aventura comienza en un bosque lleno de flores y de gigantescos árboles. Deberás aprovechar las pasarelas de troncos improvisadas y algunas flores-cañón que te propulsarán por los aires. Lo que sigue os lo iremos contando en los siguientes números de MegaForce. ¡Nos veremos pronto!..



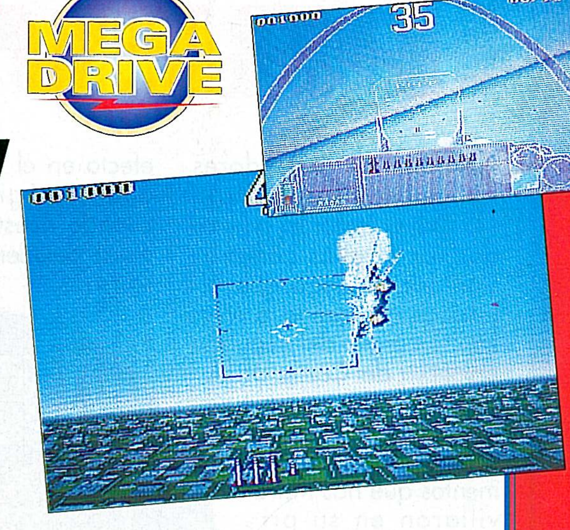




MICKEY & DONALD
WORLD OF ILLUSION

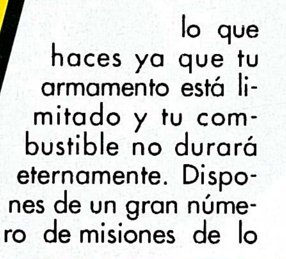
PREVIEW

MEGA DRIVE



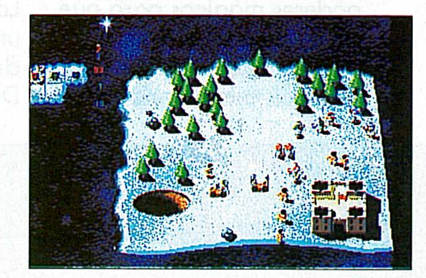
G-LOC

Este clásico juego de arcade hace su aparición en la Mega Drive, los fans de los simuladores de vuelo y de los juegos de tiro disfrutarán al máximo, porque no es poco lo que van a encontrar en este juego... Estás en tu cabina y debes, con la ayuda de ametralladoras y de misiles aire-aire, limpiar el cielo de naves enemigas y la tierra de sus tanques. No debes cejar en tu empeño porque eres una de las últimas esperanzas de nuestro ejército. O, dicho de otro modo, debes prestar mucha atención a lo que haces ya que tu armamento está limitado y tu combustible no durará eternamente. Dispones de un gran número de misiones de lo más variado y muy diferentes entre sí. Los gráficos son buenos y de una fluidez digna de los mejores simuladores de vuelo, aunque su título pueda sorprender a más de uno.



MEGALOMANIA

Con Megalomanía entrarás directamente en un mundo de Dioses poderosos que no temen a nada. En este juego están representados cuatro dioses y cada uno tiene sus propias características. Cuando eliges uno de estos dioses, se supone que eliges al que mejor te representa, es decir el que mejor se acopla a tu carácter y a tu sentido innato de poder. El nombre de estos cuatro dioses retumbará en tu cabeza: Scarlet, Oberon, Caesar y Madcap. Cada uno de ellos deberá ayudar a sus seguidores a desarrollarse y evolucionar. Esta evolución deberá ser tanto a nivel técnico, es decir armas y elementos de construcción, como a nivel de expansión, refiriéndonos al reino de la deidad. Podrás ver que el fin del juego consiste en convertirse en el amo del mundo. Megalomanía se aproxima bastante, a nivel de concepto, a Populous pero además te ofrece la posibilidad de evolucionar a través del tiempo. Dotados de unos gráficos muy bonitos y variados, podrá también sorprenderte con la fuerza de sus poderes y con su gran encanto.



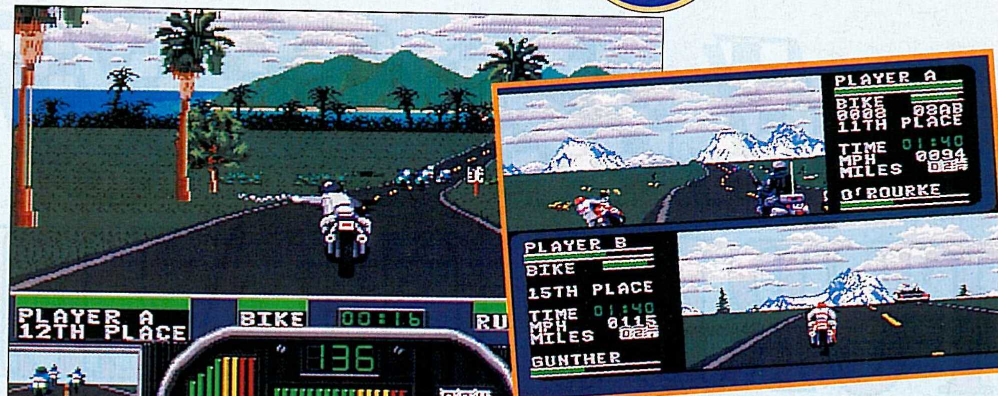






PREVIEW

MEGA DRIVE



ROAD RASH II

Los fans del primer episodio de Road Rash pueden ir desempolvando sus guantes y sus cascos integrales. Esta nueva versión que os proponemos contiene muchas novedades. Para empezar, tienes a tu disposición motos más poderosas que te permitirán pulverizar los records de velocidad de los otros concursantes. Aunque las motos han cambiado, el objetivo del juego es el mismo. Debes llegar el primero en cada carrera, para conseguir el máximo dinero posible, y para conseguirlo, ¡todos los métodos son válidos! Puedes incluso utilizar una cadena para evitar que pasen las otras motos. Una vez más, la acción se desarrolla en nuevos circuitos. Pero la gran originalidad de Road Rash II es que todas las carreras pueden ser jugadas por dos jugadores simultáneos. La pantalla se dividirá en dos partes superpuestas, que os darán a los dos la oportunidad de seguir todas las carreras. La acción también será doblada... a esperar con paciencia esta segunda entrega de Road Rash.



JOHN MADDEN FOOTBALL 93

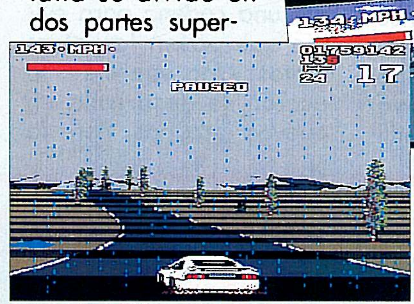
Nos encontramos en este juego con los musculosos jugadores del fútbol americano. Hay 28 equipos distintos que se enfrentarán en un campeonato de gran envergadura. Todas las características y las estadísticas están definidas en función del año 1992, de la misma manera que la versión anterior de este juego que estaba inspirada en el año 1991. También tienes a tu disposición nueve equipos inéditos hasta ahora. Estos equipos figuran entre los mejores de los últimos veinticinco años. Durante el juego John Madden te seguirá dando los mismos buenos consejos de siempre. Si todavía no has oído su voz digitalizada, afina el oído. Sobre el terreno, asistirás a nuevas pruebas de fuerza que darán al juego un gran realismo.





LOTUS TURBO CHALLENGE

Como su nombre indica, con este juego podrás ponerte al volante de... nada más y nada menos que un Lotus, un estupendo coche deportivo disponible en dos modelos: Elan y Spirit, que por supuesto cuentan con prestaciones diferentes, aunque en ambos casos excepcionales. El juego se desarrolla a lo largo de ocho carreras diferentes. En cada una de ellas, el conductor se enfrenta a un reto diferente, a un circuito cada vez más difícil y a unas condiciones ambientales distintas. Por ejemplo, el recorrido puede estar mojado por la lluvia, o helado, o puede hacer demasiado calor como para correr... Al menos, no te aburrirás mientras conduzcas, sobre todo porque los decorados van cambiando, amenizando la carrera con sus bosques, sus ciudades de noche, etc. Por si fuera poco, si te cansas de jugar solo, elige el modo de dos jugadores y verás que la pantalla se divide en dos partes superpuestas para que puedas correr con tus amigos.



SUPER SPACE INVADERS



El precursor de los juegos de shoot'em up llega a las consolas portátiles de Sega. Pensaréis que nos estamos poniendo un poco nostálgicos... ¡Será la edad! Pero estamos seguros de que incluso los más jóvenes sentirán un poco de envidia de aquellos tiempos en los que solamente había juegos de disparos. Además tampoco son tan viejos... Bueno, por lo menos los super invasores son algo más modernos y debes acabar con ellos de una vez por todas. Se agruparán todos delante de tus pasmados ojos, dispuestos a enfrentarse a tus misiles para un último combate. Pero el hecho de que estén en fila no significa que te ataquen en orden. Al contrario, te llegarán de todos los lados y te verás rápidamente desbordado. Con unos gráficos muy simples (la vejez del juego lo impone) pero no por ello menos bonitos, hará que te produzca un gran placer destruir a estos alienígenas. ¡Adelante!



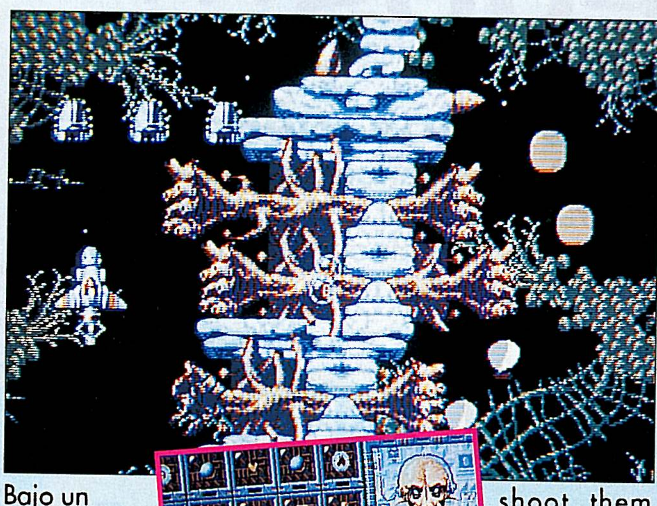


PREVIEW

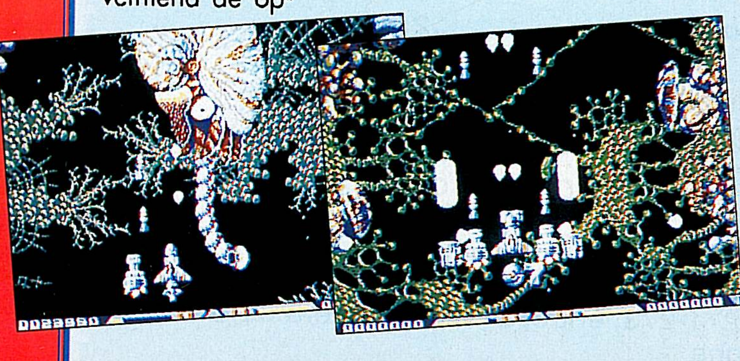


¡Se precisan tus servicios para salvar la galaxia! En un marco totalmente fantástico, Xenon II te hará descubrir las sendas de lo extraño e incontrolable.

XENON 2



Bajo un scroll vertical, deberás disparar a todo lo que se mueva, vuele o repte. Al comenzar tu misión no irás bien armado, pero si con la vida al máximo ya que las cosas se desarrollarán de otro modo. En efecto, durante el recorrido, podrás recolectar los bonus y también tendrás ocasión de visitar tiendas de armas. Tienes una veintena de opciones para combatir y las elegirás según las prioridades. Puede que te ataque una fuerza de combate inmensa. Otra novedad de este juego de shoot them up, es la posibilidad de hacer mover, o más exactamente reaccionar, a la retaguardia. Podrás escoger cualquiera de los múltiples caminos que se te ofrecen, y en caso de que tu elección haya sido errónea, simplemente da la vuelta y te salvarás. Un shoot them up tipo laberinto espacial.



EL PANTALLAZO

¡¡¡ Prepárate para ganar increíbles megajuegos!!!

Mega premios

Si participastes en el concurso del número 5 de MegaForce, no dejes de mirar esta lista, tal vez estás en ella y has ganado algo fabuloso.



Ganador de la consola Mega Drive
Juan Cama Costa (Barcelona)

Ganador de la consola Master System
Pere Echevarría Farrell (Barcelona)

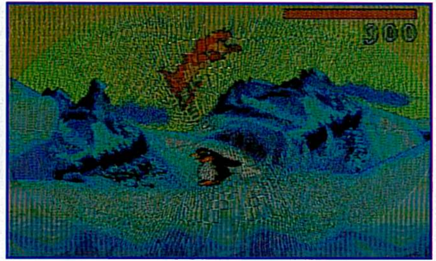
Ganador de la consola Game Gear
David Domínguez López (Barcelona)

Ganadores de un cartucho
Joaquín Fernando Sáez (Madrid)
Arnau Rodellar Martí (Barcelona)
David Velilla Julia (Barcelona)
Sergio Garrote Jiménez (Barcelona)
Eugeni Farré Jorba (Barcelona)
Rubén Molina Torres (Ciudad Real)
David Corrales Juste (Madrid)
Jordi Giménez Ruiz (Barcelona)
Manuel Ganaza López (Cádiz)
Victor M. de la Llave Capilla (Cádiz)
Daniel Devesa Zaragoci (Alicante)
Jesús Franch Jiménez (Madrid)
Carles Vila Soriano (Valencia)
Marcos Avila Dorado (La Coruña)

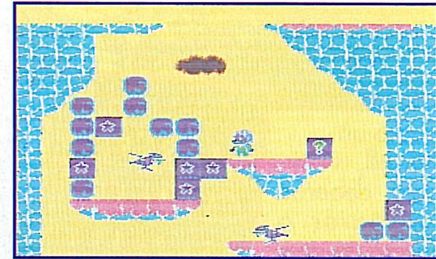
¿Reconoces estos juegos?

Si sabes la respuesta mándanos una carta con el cupón que encontrarás al final de la página y participarás en el sorteo de cinco lotes compuestos por cuatro megajuegos cada uno.

Juego 1



Juego 2



Juego 3



Concurso El Pantallazo

Los juegos son: 1: ....2: ....
3: ....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Ciudad: ....C.P. ....
Qué consolas tienes: MD MS GG

Enviar a:
MegaForce/ El Pantallazo
C/ Viladomat 271-273, entresuelo 2ª escalera derecha, 08029 Barcelona


suscríbete a
MEGA force
¡y llévate una MEGACAMISETA de regalo!
Club SONIC
MEGA force la revista de los juegos SEGA
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA DOSSIERS
Kid Chameleon para MegaDrive
Asterix sobre Master System
James Pond 2 para MegaDrive
Ninja Gaiden para Game Gear
Lo último
Olympic Gold
MEGA DOSSIERS
AX Battler para Game Gear
Wonderboy III para Game Gear
Fantasía para Mega Drive
Previews
Steel Empire
Prince of Persia
Rampart
Zapping
Tazmania
¡Especial juegos Game Gear!
Y también...
MEGANOTICIAS, TRUCOS, CONCURSOS Y MUCHO MAS.
MEGA POSTER OLYMPIC GOLD
SEGA
Si te gustan los videojuegos SEGA, no te lo pienses más.
Rellena este cupón con tus datos y envíalo a toda MEGAVELOCIDAD a:
EDITORIAL PRIMAVERA, S.A.
C/Miguel Angel, 1
duplo bajo
28010 MADRID
¡ALUCINARAS!
PRIMAVERA
Deseo suscribirme a la Revista MEGA FORCE por un año (12 números), al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios:
(Marca con una X el que prefieras)
❑ 1 camiseta MEGAFORCE
❑ 1 carnet de socio MEGAFORCE
Nombre ________ Apellidos ________
Domicilio ________
C.P. ________ Población ________ Provincia ________
Edad ________ Teléfono ________
Para agilizar tu envío, es importante que indiques claramente el Código Postal (C.P.)
Formas de pago: ❑ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera, S.A.
❑ Giro postal a nombre de Editorial Primavera, S.A. c/Miguel Angel, 1 dpdo. bajo. 28010 Madrid
❑ Contra reembolso (Válido sólo para España. Hay que añadir 225 ptas. en concepto de gastos de envío).
Fecha: ________ Firma: ________
Poseo una consola: ❑ MEGADRIVE ❑ MASTER SYSTEM ❑ GAME GEAR

La historia de Greendog comienza con la peor desgracia que puede pasar a un auténtico Beach Boy. Por colgarse un medallón que ha encontrado en la playa, y que pertenecía a una divinidad inca, nuestro protagonista ha caído en un maleficio que te impedirá volver a hacer surf hasta que no cumpla una peligrosa misión: la de recuperar las seis partes de una estatuilla que representa a esa divinidad y que están repartidas por todas las islas del archipiélago. Si no recupera esos seis "tesoros", la divinidad no podrá reencarnarse en su propio cuerpo y le hará la vida imposible, ya que además de no dejarle practicar su deporte favorito, se convertirá en una amenaza permanente, dispuesta a atacar en cualquier momento del juego y en cualquier época, eso sin contar con lo incómodo que sería llevar el medallón colgado al cuello toda la vida.
Ante tal perspectiva, ha decidido aceptar el reto y emprender una aventura que le llevará por épocas históricas y lugares muy diferentes hasta recuperar el cuerpo de piedra completo de la esfinge.
Y como buen surfista que es, no se dejará amedrentar tan fácilmente, ya que además de tener su arrojo y valentía como armas, tendrá también un estupendo Frisbee con el que atacar al enemigo. A eso se añadirá tu ayuda, ya que, como puedes imaginar, a ti te tocará ayudarle en su viaje y liberarle de su horrible suerte. Con la ayuda de este dossier, recuperar las seis partes de la estatua será "pan comido". Para facilitar su seguimiento, hemos dividido cada uno de los seis niveles en los que se desarrolla el juego en sucesivas fases, puesto que sus escenarios y los enemigos a los que hay que enfrentarse son diferentes entre sí. De todas formas, dejaremos que tú descubras algunas cosillas, como los pasajes secretos que se pueden encontrar en el juego, o lo peligroso de algunas acciones... Así no perderá emoción.



LEVEL 1
stage 1

Ten cuidado con los loros, dan buenos picotazos si les dejas que se acerquen a ti, de forma que no les des demasiado la espalda y adelántate a sus ataques disparando tu Frisbee.

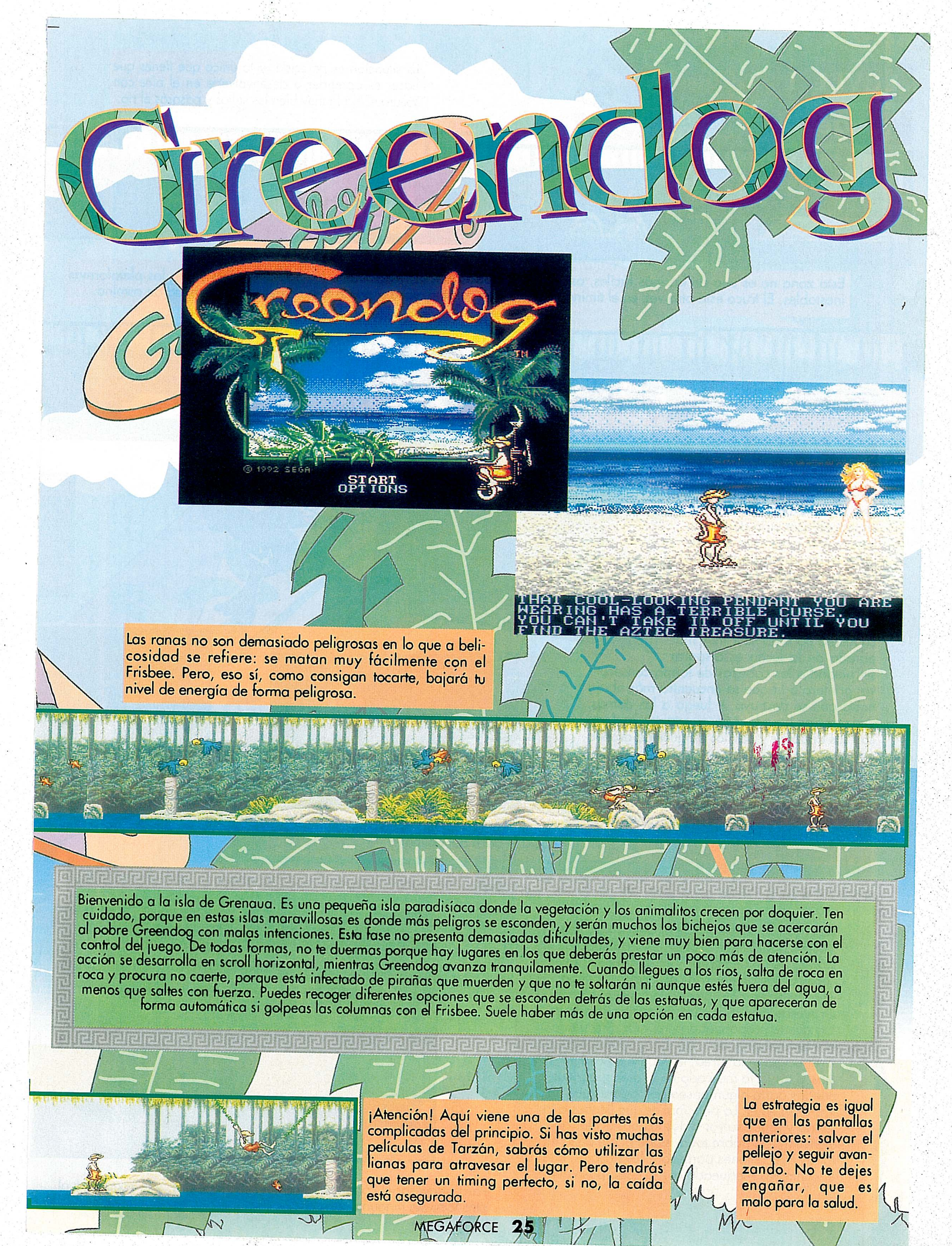
Cuando estés saltando por las rocas que sobresalen de los ríos no te entretengas ni un instante, ya que algunas de ellas se hunden con gran velocidad, estorbando tu salto hacia la siguiente roca.

Salta de forma que puedas atrapar al vuelo a este estúpido bicho volador. Es el único que te ayudará en esta fase, permitiendo a Greendog pasar las cataratas.

Detrás de estos pilares hay unas suculentas hamburguesas que recargarán tus "baterías". También hay patatas fritas.

Una buena forma de pasar es saltando rápidamente desde un tronco de árbol flotante al otro tronco para llegar cuanto antes a tierra firme.

Greendog



Las ranas no son demasiado peligrosas en lo que a belicosidad se refiere: se matan muy fácilmente con el Frisbee. Pero, eso sí, como consigan tocarte, bajará tu nivel de energía de forma peligrosa.

Bienvenido a la isla de Grenaua. Es una pequeña isla paradisíaca donde la vegetación y los animalitos crecen por doquier. Ten cuidado, porque en estas islas maravillosas es donde más peligros se esconden, y serán muchos los bichejos que se acercarán al pobre Greendog con malas intenciones. Esta fase no presenta demasiadas dificultades, y viene muy bien para hacerse con el control del juego. De todas formas, no te duermas porque hay lugares en los que deberás prestar un poco más de atención. La acción se desarrolla en scroll horizontal, mientras Greendog avanza tranquilamente. Cuando llegues a los ríos, salta de roca en roca y procura no caerte, porque está infectado de pirañas que muerden y que no te soltarán ni aunque estés fuera del agua, a menos que saltes con fuerza. Puedes recoger diferentes opciones que se esconden detrás de las estatuas, y que aparecerán de forma automática si golpeas las columnas con el Frisbee. Suele haber más de una opción en cada estatua.

¡Atención! Aquí viene una de las partes más complicadas del principio. Si has visto muchas películas de Tarzán, sabrás cómo utilizar las lianas para atravesar el lugar. Pero tendrás que tener un timing perfecto, si no, la caída está asegurada.

La estrategia es igual que en las pantallas anteriores: salvar el pellejo y seguir avanzando. No te dejes engañar, que es malo para la salud.



stage 1

La situación es parecida, y lo único que tienes que hacer es aprender a desenvolverte en el aire con soltura. Calcula muy bien los saltos y pasarás el río.



Esta zona no es una de las más fáciles, así que ten cuidado con las rocas sobre las que te apoyas y con las plataformas inestables. El truco está otra vez en el timing; si quieres un consejo, salta a por la liana cuando esté a mitad de camino.

BOSS 1

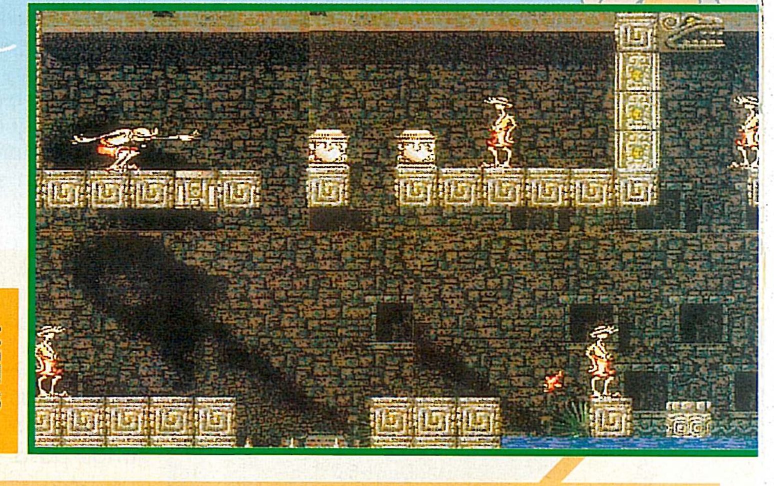
Este será un momento crucial en tu mediocre vida de Beach Boy: vas a tener que enfrentarte a las divinidades que han protegido la isla de Grenaua en un pasado muy lejano. No hay técnica de lucha propiamente dicha, el único medio para no salir muy mal parado de la lucha es disparar sin piedad a las cabezas de forma consecutiva: primero a la que se encuentra más abajo hasta que se destruya, y luego a las demás, una vez han bajado. Mientras tanto, cuidado con sus disparos y con los bloques de granito que caen del techo.
Una vez acabada la lucha y reducidas a polvo las cabezas, puedes salir del maldito templo y recuperar el primer trozo de la estatua. Pero no sonrías tanto, te quedan aún cinco más por recoger.



No olvides lanzar una vez más el Frisbee hacia la boca del animal.

El mismo problema que en el primer pasaje. La solución es el Frisbee.

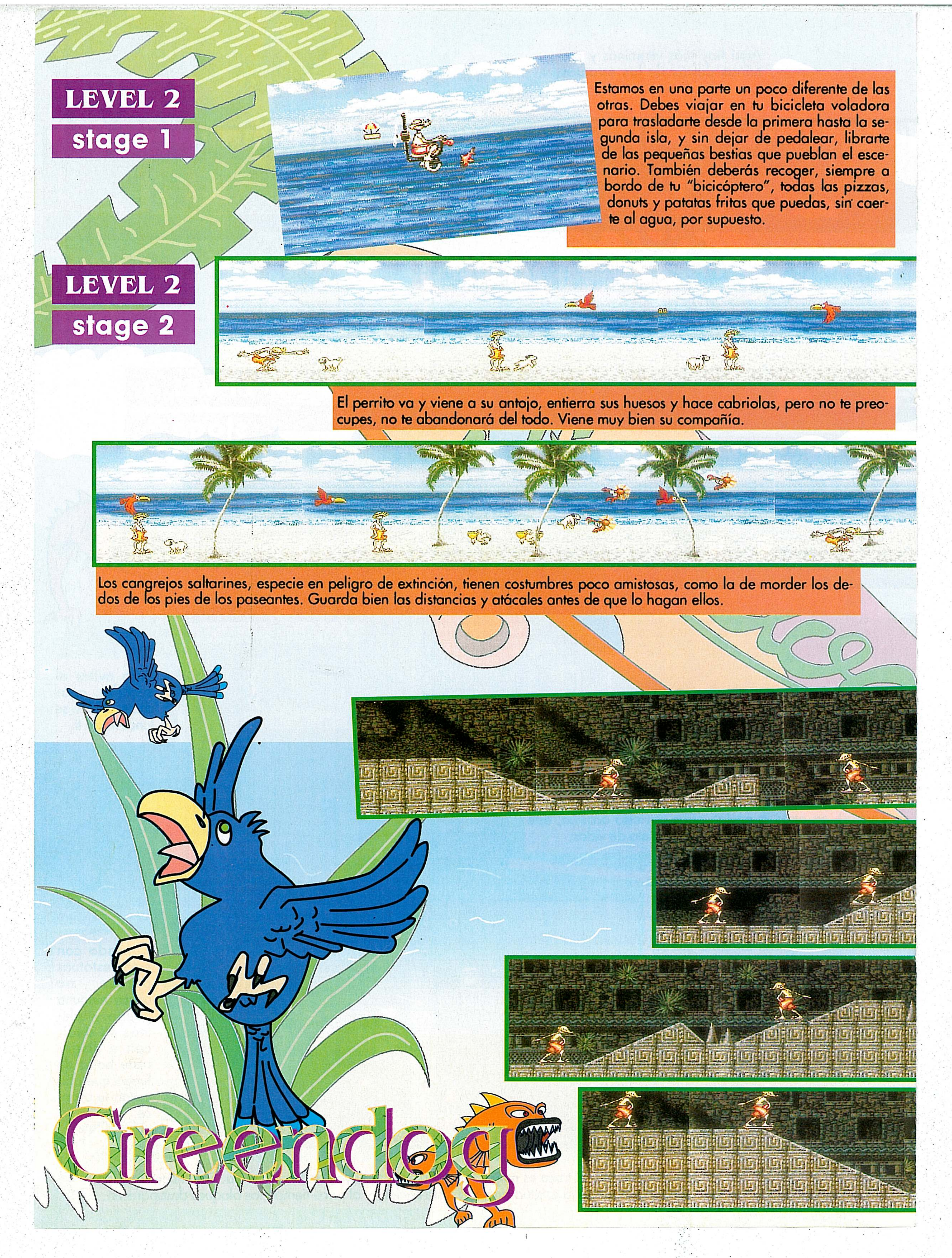
Has llegado al templo de la isla de Grenaua. Como podrás comprobar, está poblado de toda clase de demonios y otras criaturas peligrosas que amenazan con acabar contigo. Pero también hay cofres que contienen hamburguesas, donuts y otras golosinas de este estilo que te proporcionarán puntos. (Recuerda que los barrilitos dan energía, no los pierdas). Para facilitarte la tarea, te aconsejamos que sigas el trayecto marcado en el plano, aunque puedas darte algún paseo por lugares que no aparecen en él. Lo principal es que llegues a la salida y sepas salvar todos los obstáculos que te encuentres. Sobre todo, sigue al pie de la letra las indicaciones para abrir los pasajes, o te encontrarás bloqueado casi a cada paso que des.



SALIDA

Para atravesar el canal, salta encima de la piedra, y te conducirá al otro lado sin ninguna dificultad, frente a la puerta de piedra.


Aquí hay más vitaminas y proteínas detrás de las estatuas.
Un esfuerzo más y habrás logrado deshacerte de las horribles pirañas.
LEVEL 1
stage 2
PASAJE SECRETO
Para evitar el cuchillo, agáchate cuando se lance hacia ti.
Ten mucho cuidado con algunos de los bloques que pisas. En muchos casos, son piezas que te lanzan hacia arriba (con el consiguiente peligro de enviarte contra los pinchos), en otros te envían atrás. En esta ocasión, este bloque te proyecta hacia un cofre repleto de vidas.
En la mayor parte de los cofres se encuentran opciones y bonos que permitirán al héroe aumentar sus puntos con toda facilidad.
Cuidado con estas estatuas porque no abren ninguna puerta y además se dedican a dispararte bolas de fuego que dificultan tu avance.
Para abrir estos pasajes, el truco es muy simple, y quizás te hayas dado cuenta ya. Sólo tienes que lanzar el Frisbee a la boca de la estatua que está justo encima y al poco tiempo los bloques desaparecen.



Estamos en una parte un poco diferente de las otras. Debes viajar en tu bicicleta voladora para trasladarte desde la primera hasta la segunda isla, y sin dejar de pedalear, librarte de las pequeñas bestias que pueblan el escenario. También deberás recoger, siempre a bordo de tu "bicicóptero", todas las pizzas, donuts y patatas fritas que puedas, sin caerte al agua, por supuesto.

El perrito va y viene a su antojo, entierra sus huesos y hace cabriolas, pero no te preocupes, no te abandonará del todo. Viene muy bien su compañía.

Los cangrejos saltarines, especie en peligro de extinción, tienen costumbres poco amistosas, como la de morder los dedos de los pies de los paseantes. Guarda bien las distancias y atácales antes de que lo hagan ellos.

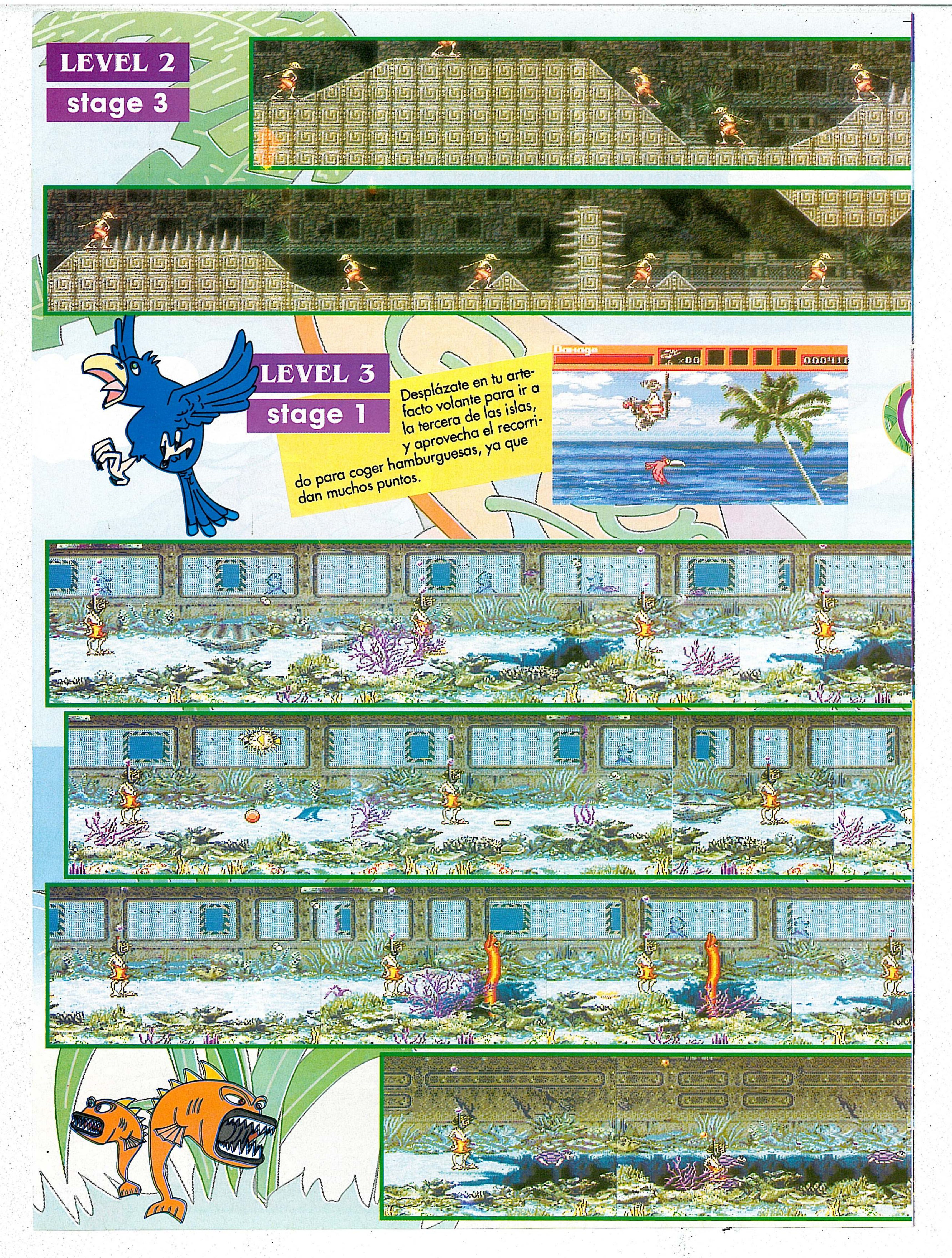


Por fin has llegado a la playa. Arena caliente, brisa marina, sol ardiente... tu ambiente preferido, sólo que ahora no tienes tiempo de pararte a tomar el sol, tampoco puedes hacer surf y de las chicas, mejor no hablar. Tienes un medallón que te recuerda tu misión, y todavía queda mucho camino por recorrer. Este nivel no tiene ninguna dificultad insalvable. Se trata de ir liquidando a los cangrejos, a los molestos pájaros (los pelícanos), las estrellas de mar, etc. Por suerte, tienes un nuevo compañero, un perro que te ayudará a eliminar bichos varios y recogerá opciones, siempre y cuando te portes bien con él.

De todos es sabido que los pelícanos son unos auténticos tragones y tú pareces apetecible. Cuando lances tu arma contra ellos, liberarán algunas opciones, pero cuidado al recogerlas, porque se lanzarán hacia ti.

LEVEL 2
stage 3

¡Este es el mejor momento del juego para los amantes del monopatín! Acabas de entrar en un templo, y en la parte superior puedes ver una tabla que deberás utilizar para atravesarlo a toda velocidad. No pierdas de vista los laterales del camino, por si salen bichos, así como el camino que queda por delante (por donde vienen pájaros con malas intenciones). Tampoco pierdas de vida el techo durante los saltos (hay pinchos), ni el suelo (hay también fosas llenas de agujas de piedra). Al salir, tendrás la segunda parte de la estatua.


LEVEL 2
stage 3
LEVEL 3
stage 1
Desplázate en tu artefacto volante para ir a la tercera de las islas, y aprovecha el recorrido para coger hamburguesas, ya que dan muchos puntos.
Damage

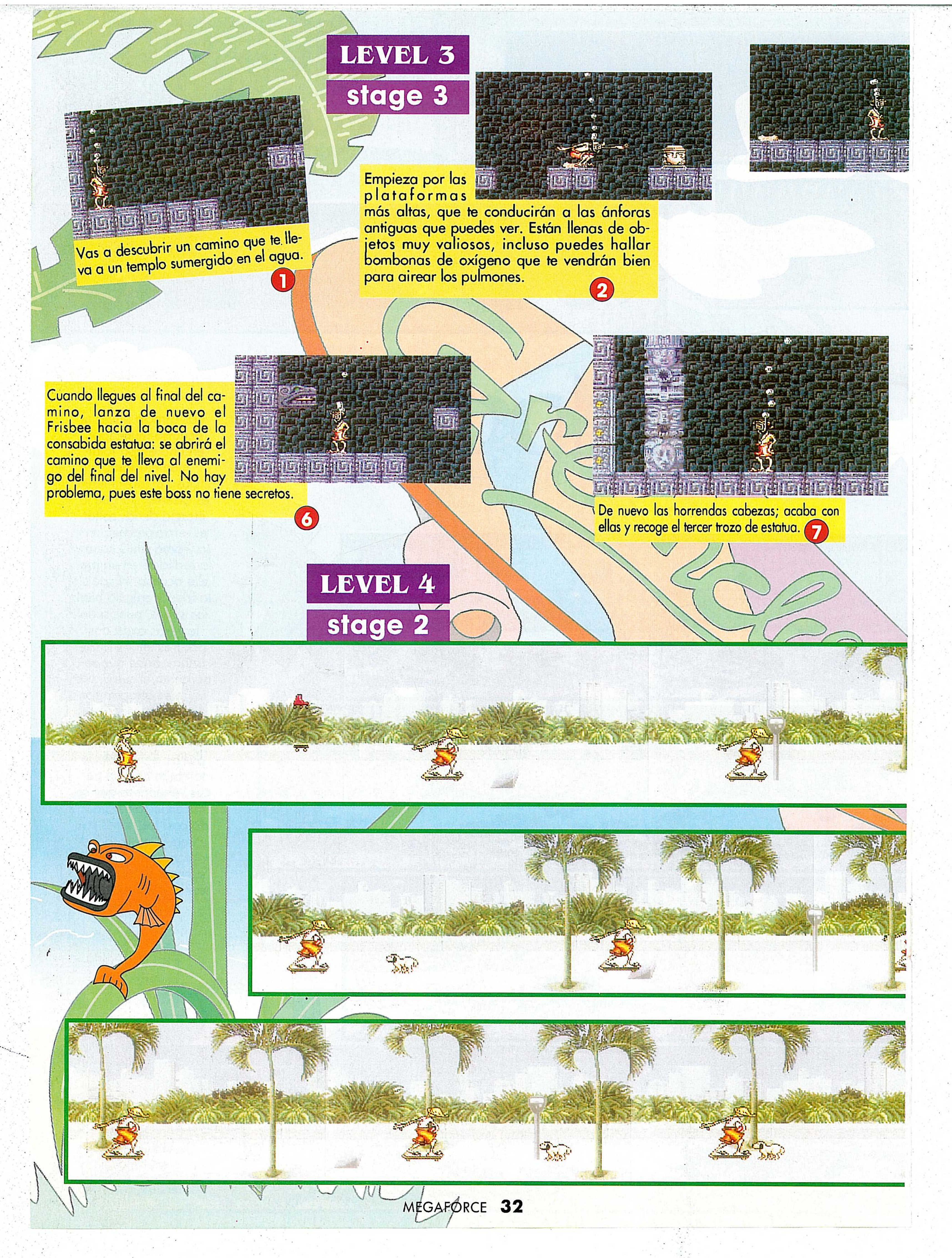


Cuando consigas salir de este horrible lugar podrás recoger la segunda parte de la estatuilla que poco a poco empieza a tener forma.

Greendog

LEVEL 3
stage 2

Vas directo hacia el acuario municipal, en una etapa totalmente distinta. Incluso el movimiento es distinto, ya que la inercia de los saltos es terriblemente lenta, como suele ser en la realidad en un medio acuoso. Hazte a la idea y calcula bien los saltos, pues si no te verás cada dos por tres en las fosas submarinas que se abren en el suelo. No te dejes atrapar por las gigantescas ostras, y golpéalas para robarles sus perlas. Ten cuidado también con los peces venenosos que se hacen visibles cuando casi los tienes encima. Y ojo con las plantas moradas, sueltan de forma intermitente fibras muy peligrosas.



LEVEL 3
stage 3

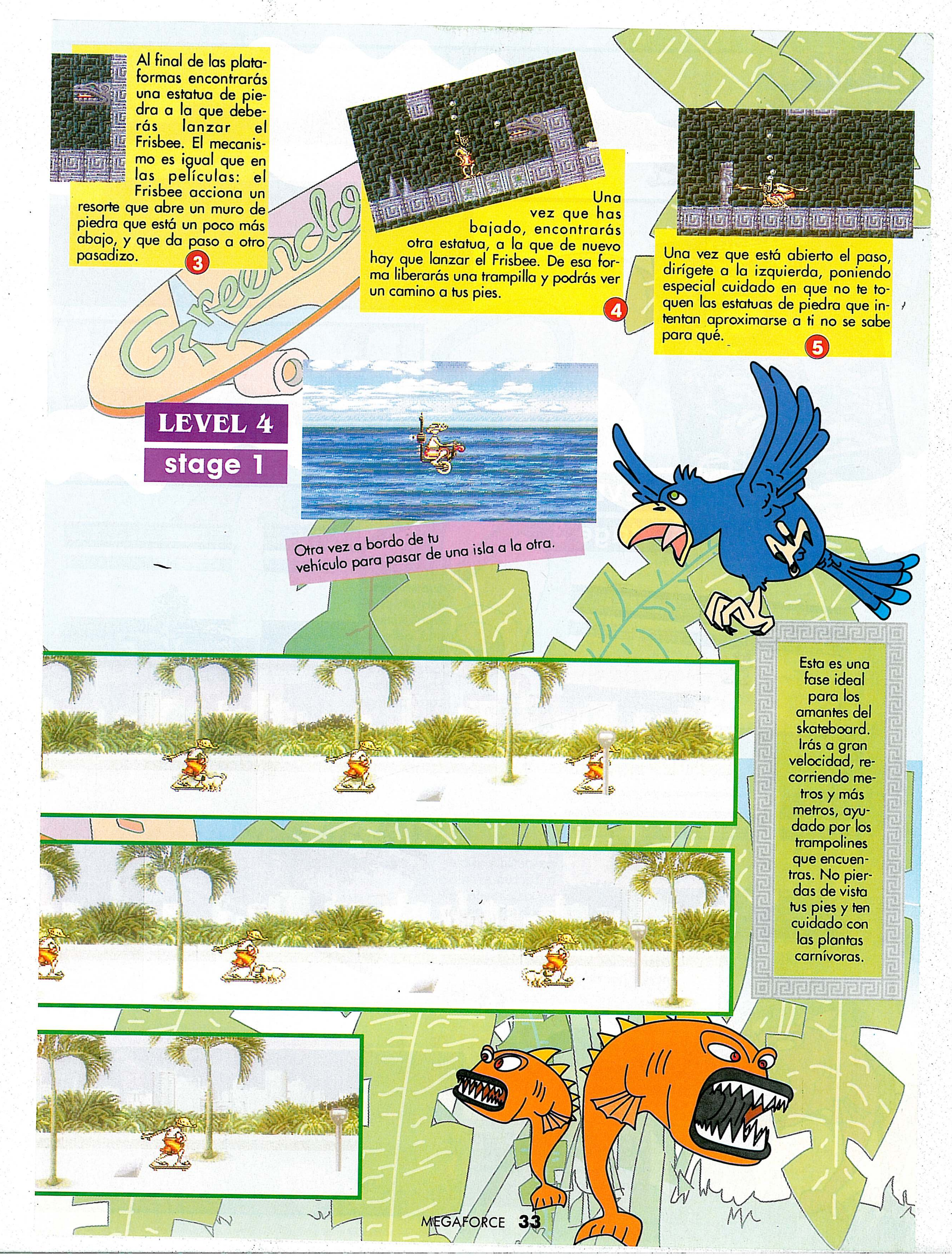
Vas a descubrir un camino que te lleva a un templo sumergido en el agua. 1

Empieza por las plataformas más altas, que te conducirán a las ánforas antiguas que puedes ver. Están llenas de objetos muy valiosos, incluso puedes hallar bombonas de oxígeno que te vendrán bien para airear los pulmones. 2

Cuando llegues al final del camino, lanza de nuevo el Frisbee hacia la boca de la consabida estatua: se abrirá el camino que te lleva al enemigo del final del nivel. No hay problema, pues este boss no tiene secretos. 6

De nuevo las horrendas cabezas; acaba con ellas y recoge el tercer trozo de estatua. 7

LEVEL 4
stage 2



Al final de las plataformas encontrarás una estatua de piedra a la que deberás lanzar el Frisbee. El mecanismo es igual que en las películas: el Frisbee acciona un resorte que abre un muro de piedra que está un poco más abajo, y que da paso a otro pasadizo. 3

Una vez que has bajado, encontrarás otra estatua, a la que de nuevo hay que lanzar el Frisbee. De esa forma liberarás una trampilla y podrás ver un camino a tus pies. 4

Una vez que está abierto el paso, dirígete a la izquierda, poniendo especial cuidado en que no te toquen las estatuas de piedra que intentan aproximarse a ti no se sabe para qué. 5

LEVEL 4
stage 1

Otra vez a bordo de tu vehículo para pasar de una isla a la otra.

Esta es una fase ideal para los amantes del skateboard. Irás a gran velocidad, recorriendo metros y más metros, ayudado por los trampolines que encuentras. No pierdas de vista tus pies y ten cuidado con las plantas carnívoras.



LEVEL 4
stage 2

LEVEL 4
stage 3

1 Tu excursión finaliza en una especie de Metro muy poco acogedor.

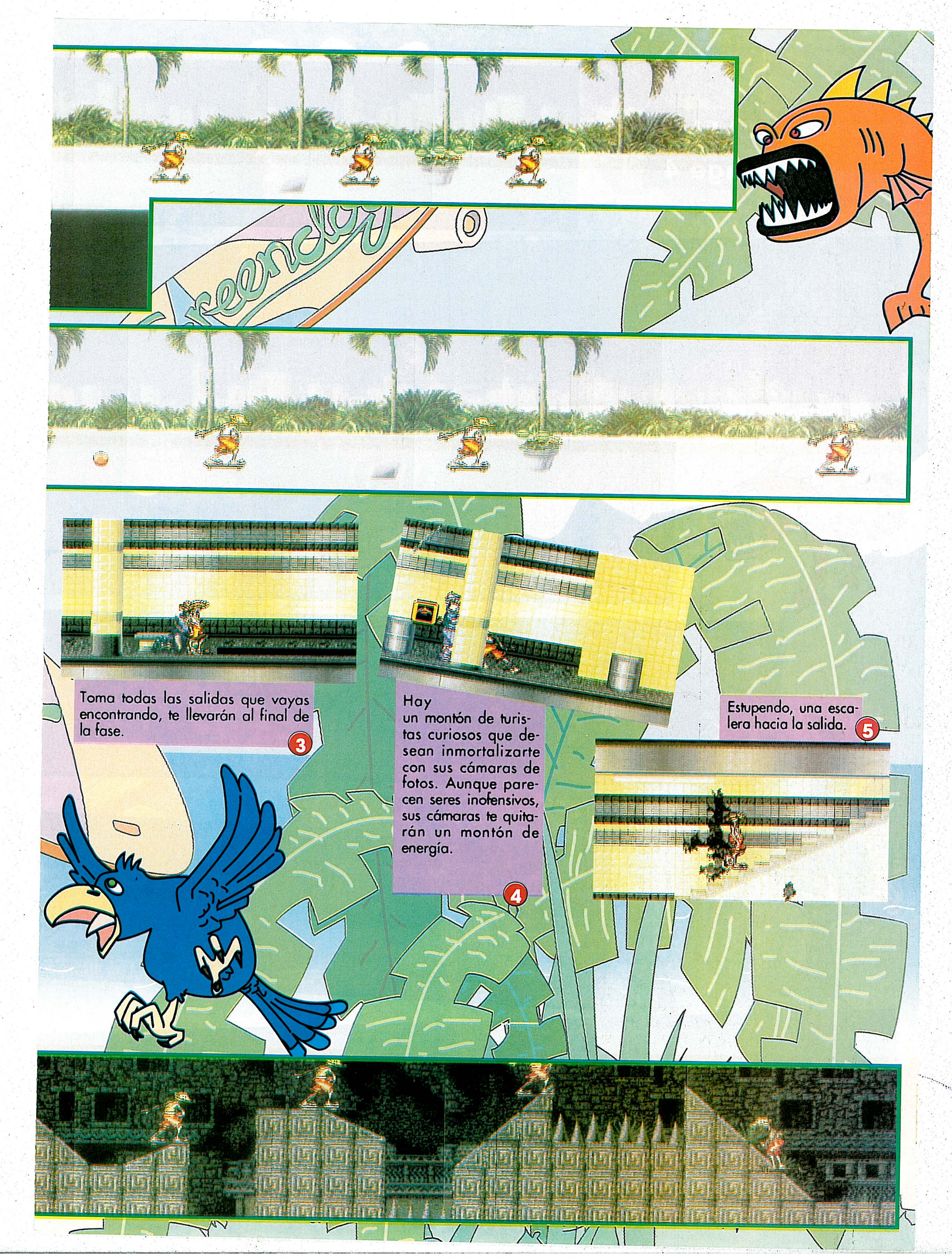
Las damas que encuentras en este lugar tienen una odiosa tendencia a lanzarte sus objetos a la cara, protégete. 2

Imita en la medida de lo posible a Tarzán y utiliza las cadenas a modo de lianas. Así pasarás por estos lugares sin caer en los hoyos que hay diseminados por doquier. 6

Por fin has llegado a la salida del suburbano. Por cierto, ¿no se parece demasiado al Metro del Bronx neoyorquino? 7

LEVEL 4
stage 4

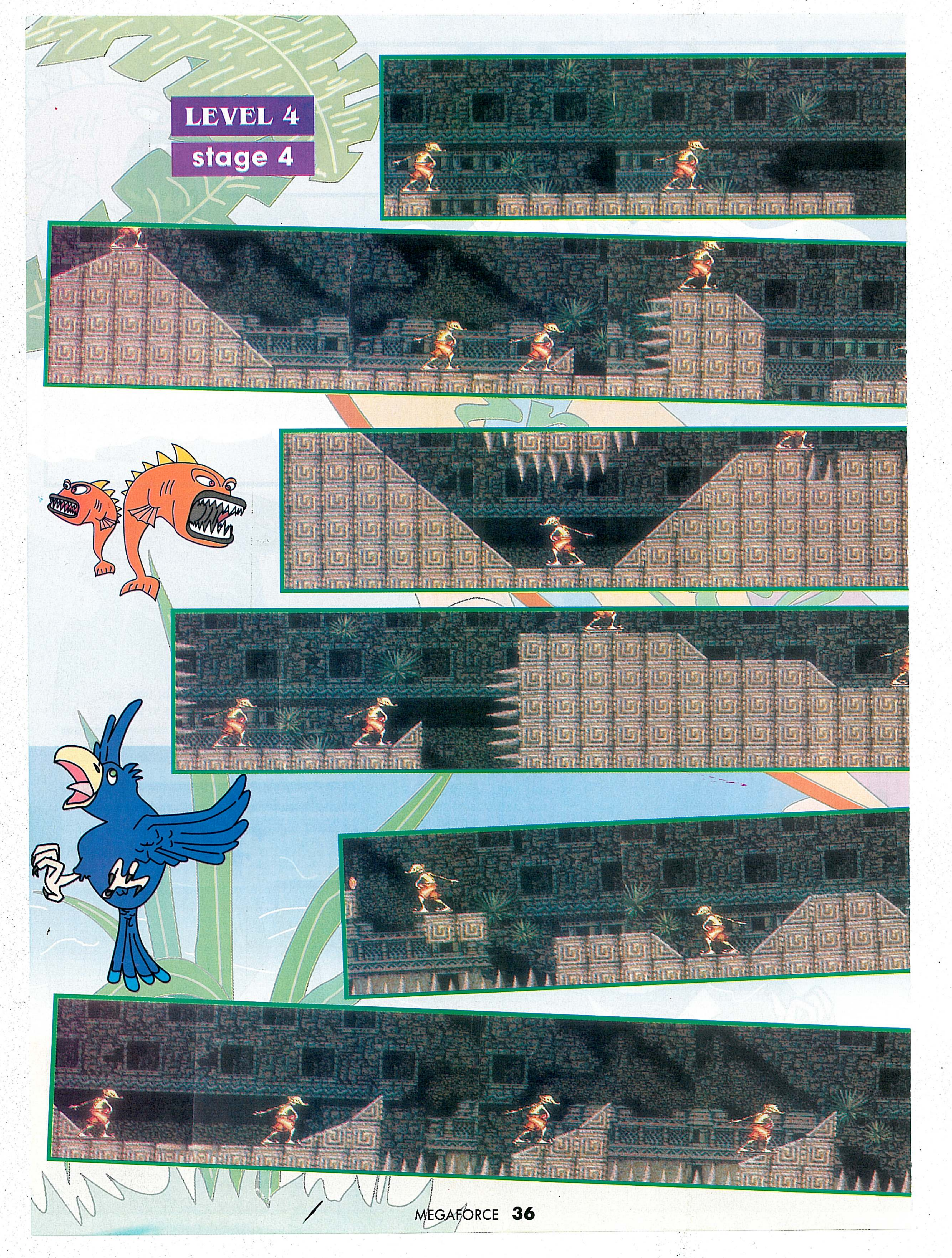
Y aquí está el habitual templo del final del nivel, que hay que recorrer ágilmente con el monopatín.

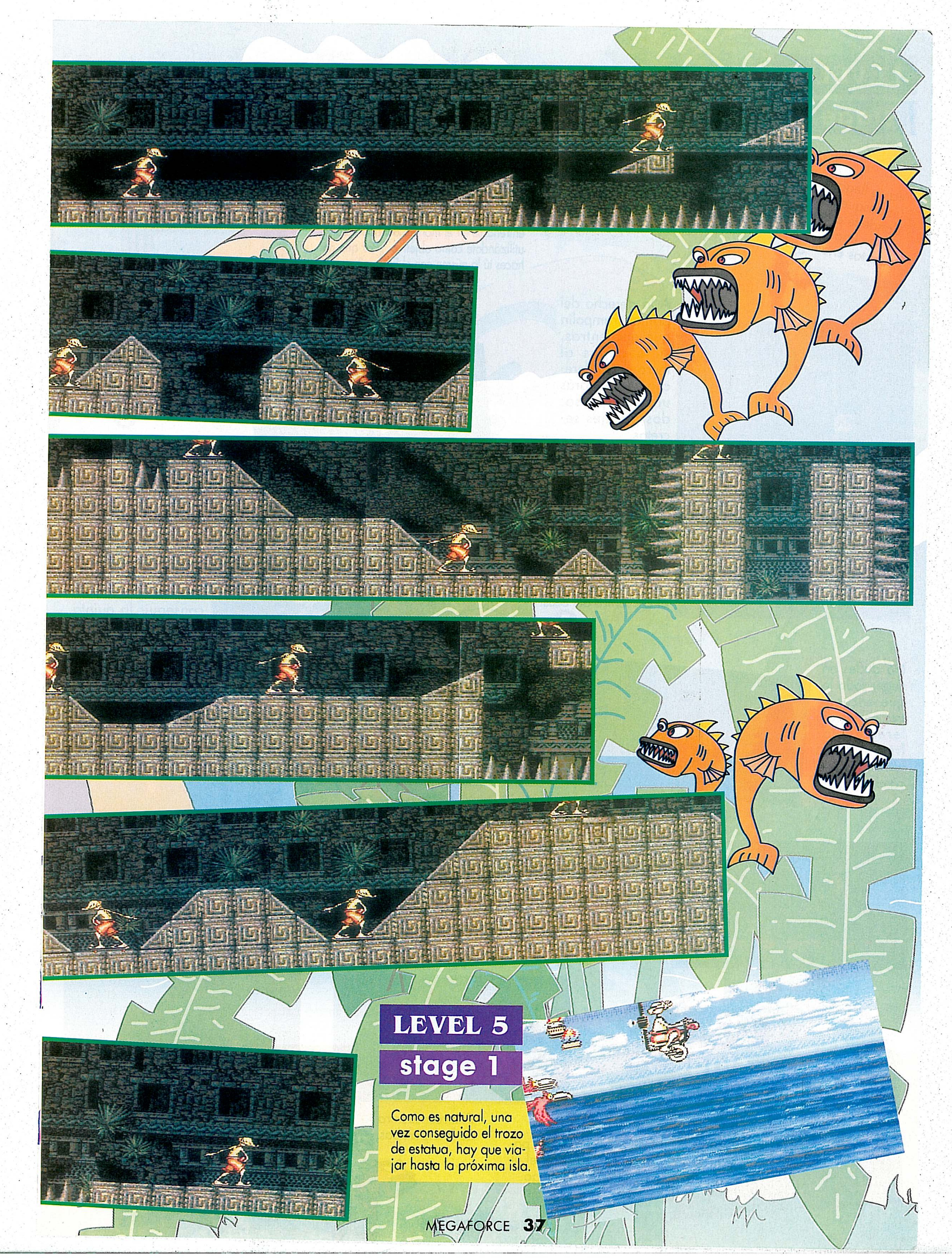


Toma todas las salidas que vayas encontrando, te llevarán al final de la fase. 3

Hay un montón de turistas curiosos que desean inmortalizarte con sus cámaras de fotos. Aunque parecen seres inofensivos, sus cámaras te quitarán un montón de energía. 4

Estupendo, una escalera hacia la salida. 5


LEVEL 4
stage 4



LEVEL 5
stage 1

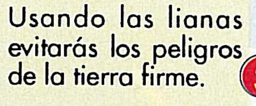
Como es natural, una vez conseguido el trozo de estatua, hay que viajar hasta la próxima isla.

LEVEL 5
stage 2

Vas a llegar a un bosque donde te esperan unos cuantos enemigos. 1



No te fíes de los indígenas, intentarán entrenarse en el manejo del boomerang utilizándote como objetivo. ¿Por qué no haces tú lo mismo con el Frisbee? 2



Usando las lianas evitarás los peligros de la tierra firme. 3







A la derecha del primer trampolín que encuentras, si te pegas al muro de la derecha, encontrarás una sorpresa: dos pasajes secretos. 2



¡Oh, cielos! ¿Qué vas hacer contra esos asquerosos dragones? 3



Vuelve a demostrar tu puntería colocando el Frisbee en la boca del monstruo del piedra. Te abrirá el camino para ir al encuentro del boss. 7



Otra vez la lucha con el tótem diabólico. Anímate, que estás muy cerca de conseguir la quinta pieza de la estatuilla de marras. 8

No dudes en coger todo lo que encuentres en los diferentes cofres que vas viendo en el camino. 2



Este lugar no es difícil pero sí delicado, tendrás que ir saltando a menudo y hacerlo con precisión. 3



¡Caray! Este esqueleto no parece tener muy buenas intenciones, de modo que no te dejes embaucar, no sea que te haga picadillo. 4



... llegarás hasta una habitación donde puedes ver una plataforma a la que debes dirigirte. Como ves, hay restos de lava de un antiguo volcán. 8

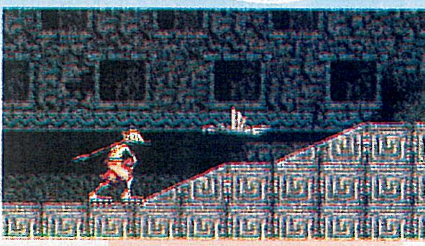


LEVEL 6
stage 3

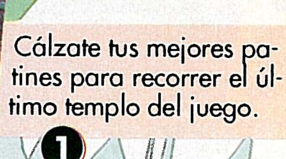




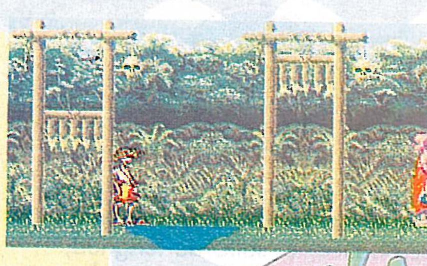
Este reencuentro no lo esperabas. 2



Poco pueden hacer estas anticuadas armas de piedra contra tu moderno Frisbee de acero. 3



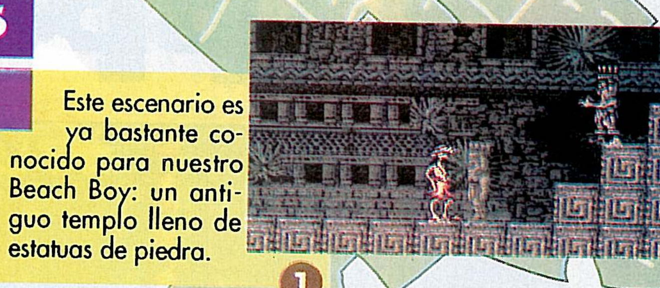
Cálzate tus mejores patines para recorrer el último templo del juego. 1

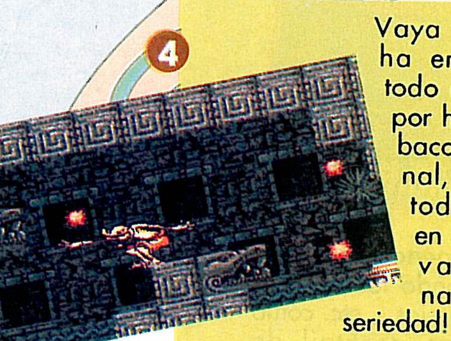


No te amedrentes ante el enemigo y golpéale con ganas, la salida te espera un poquito más adelante. 4

LEVEL 5
stage 3

Este escenario es ya bastante conocido para nuestro Beach Boy: un antiguo templo lleno de estatuas de piedra. 1





4 Vaya manía le ha entrado a todo el mundo por hacer barbacoas. Al final, acabará todo como en las fallas valencianas...¡poca seriedad!



Entre los dos dragones hay unas jarras que guardan muchas joyas. 5



Hace cosquillas en el brazo ¿verdad? 6

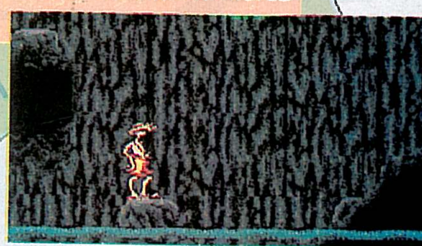
LEVEL 6
stage 1



La última travesía por los aires y la última isla.

LEVEL 6
stage 2

Te tocará atravesar unas cuevas donde la marea es bastante fuerte. 1





Lo que faltaba... Murciélagos, o mejor dicho, vampiros por toda la cueva. 5

Salta de islote en islote y trata de evitar mientras tanto las bolas de fuego que te lanzan los enemigos. 6

Un pequeño esfuerzo para subir y... 7





4 No se puede decir que sea un obstáculo de nada, pero te queda el consuelo de saber que es el último para acabar el juego.

Bueno, parece que lo has conseguido y esperamos que también lo hayas disfrutado. La divinidad podrá reencarnarse y tú podrás volver a hacer surf... Al menos hasta el próximo Greendog, si lo hay.





AQUATIC GAMES

¿Os acordais de James Pond? Como ya sabréis, se trata de un agente secreto de color naranja que viste con un seductor smoking y que está un poco gordinflón. Pues bien, ha vuelto. Pero esta vez no vuelve como agente secreto, sino como un gran deportista que practica toda clase de deportes acuáticos. Antes de participar en las pruebas, podrás practicar y entrenarte. Se te presentarán tres categorías de entrenamiento: para las medallas de oro, plata y por último la de bronce. Te aconsejamos que elijas el bronce cuando debutes por primera vez en la competición. Sin embargo si no te apetece entrenar, puedes participar en todas las pruebas directamente. Puedes participar solo, con uno, dos e incluso con tres adversarios. Puedes juegar a Acuatic Games hasta con cuatro jugadores. Pero volviendo a las pruebas te diremos que hay ocho en total. La primera de estas pruebas es la de los 100 metros lisos, en la que competirás con un adversario que dirigirá tu consola. Los botones A y B de tu consola no los tienes de regalo... Acuérdate de Olimpic Games. Una vez hayas superado esta primera prueba, podrás pasar a la siguiente. Ahora eres un guardacostas que debe empujar un montón de balones fuera de la pantalla, luego tendrás que competir en los 110 metros con unas anguilas eléctricas, también está el trampolín acrobático, el salto de longitud, enviar lo peces contra los pescadores, saltar cangrejos para reventar los balones que están suspendidos y que explotarán cuando los estrelles contra los cangrejos... etc. como verás un gran cocktail de pruebas donde encontrarás una mezcla de pruebas tradicionales y de pruebas no tan "comunes". Un juego para todos los deportistas.



EDITOR
ELECTRONIC ARTS

SONIDO



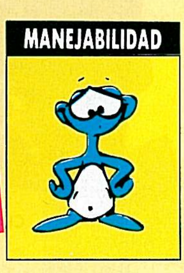
GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



ZAPPING

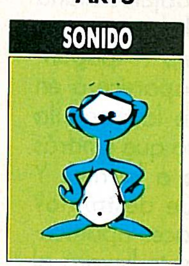
MEGA DRIVE



BULLS VS LAKERS
AND THE NBA PLAYOFFS

EDITOR ELECTRONIC ARTS

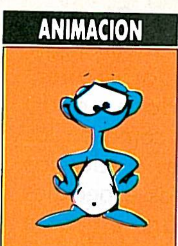
SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

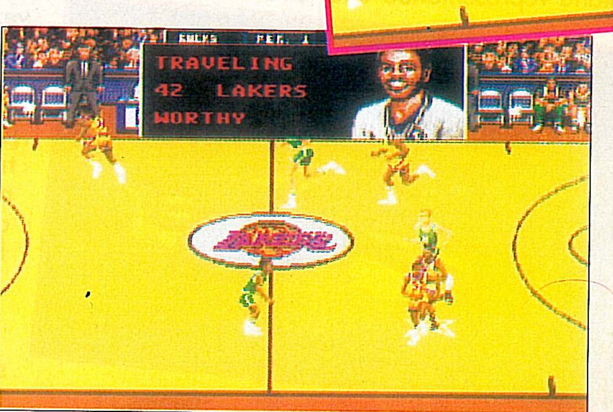




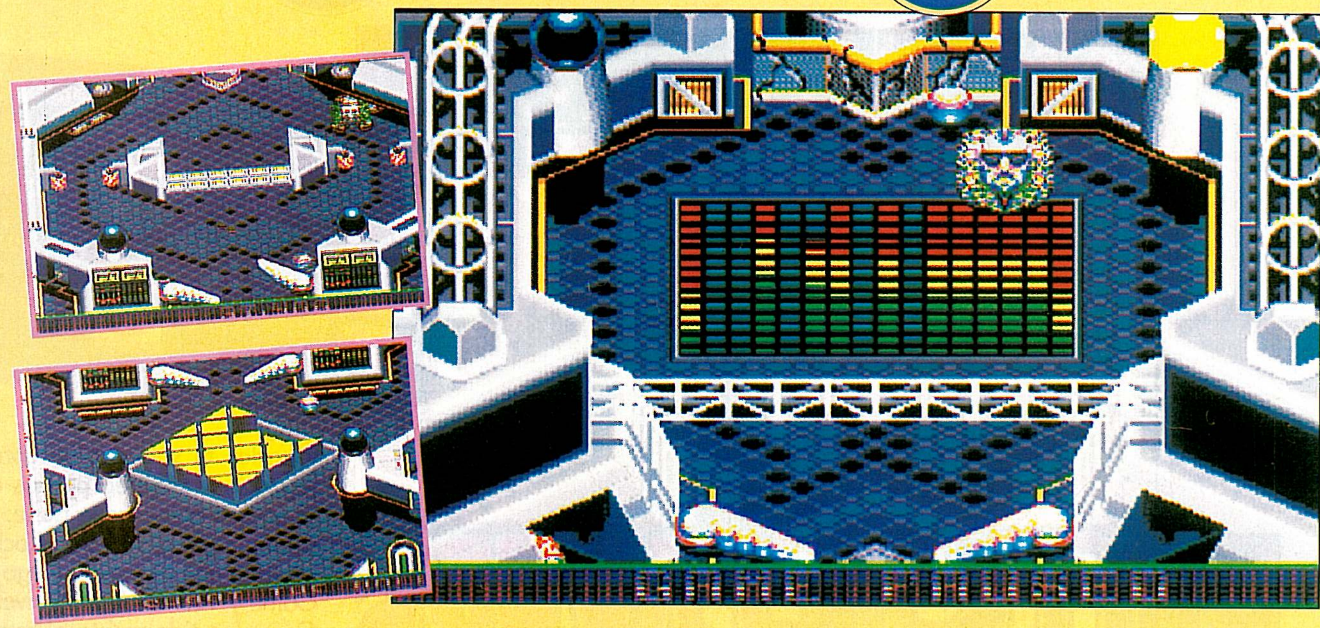
MANEJABILIDAD



Es de suponer que ahora al oír hablar de baloncesto notéis como vacío, sobre todo después de JO de Barcelona donde el tema que más interesaba a los periodistas y del que no pararon de hablar fue el "Dream Team". Seguro que hace mucho tiempo que no jugáis al baloncesto en la calle, pero aún así, seguro que todavía os acordáis de las reglas. Para jugar a Bulls vs Lakers es necesario que sepáis un mínimo de baloncesto ya que se trata de una simulación bastante real. Se trata de recrear dignamente la temporada 91, que Electronic Arts nos ha cedido para jugar. En esta temporada, como ya habrás visto, se enfrentaron eston dos fabulosos equipos en una serie de partidos emocionantísimos que concluyeron con la victoria de los "Chicago Bulls" frente a "Los Angeles Lakers". Nos encontramos en la fase de los playoffs que se juega a cinco partidos (que son los partidos de la fase final de un campeonato). No es necesario decir que se enfrentan las dos máximas estrellas de ambos equipos: nada menos que Michael Jordan y Magic Johnson. Podrás ahora revivir los playoffs del 91 y jugarlos tú solo o bien con otro jugador, y también podrás elegir el equipo que más te guste: Bulls, Lakers, Celtics, Houston Rockets... etc. Hay dos niveles de juego, One Game y Tournament. El nivel One Game (partido amistoso) hará que te enfrentes a la máquina y el nivel Tournament (torneo) hará que participes en los partidos del campeonato de la NBA. Recuerda que se puede jugar con uno o dos jugadores. Cuando juegues con un amigo recuerda que podéis estar los dos en el mismo equipo o jugar el uno contra el otro en distintos equipos. Además de todo esto tienes un buen número de opciones extra: tres niveles de dificultad, modo "arcade" o simulación (en el que los jugadores se cansan), duración de los periodos... etc. Asi mismo es posible salvar un torneo, como verás todo está previsto. Los jugadores y los decorados son tridimensionales. Todas las reglas de faltas personales, técnicas y cambio de jugadores son reales y también podrás disfrutar de tablas de estadísticas de juego de cada equipo. Ponte a jugar y enfréntate a los gigantes mundiales del baloncesto.



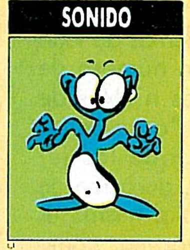




CRÜE BALL

EDITOR ELECTRONIC ARTS

SONIDO



GRAFISMO



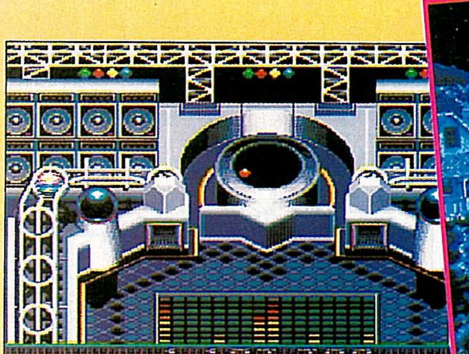
ANIMACION



MANEJABILIDAD

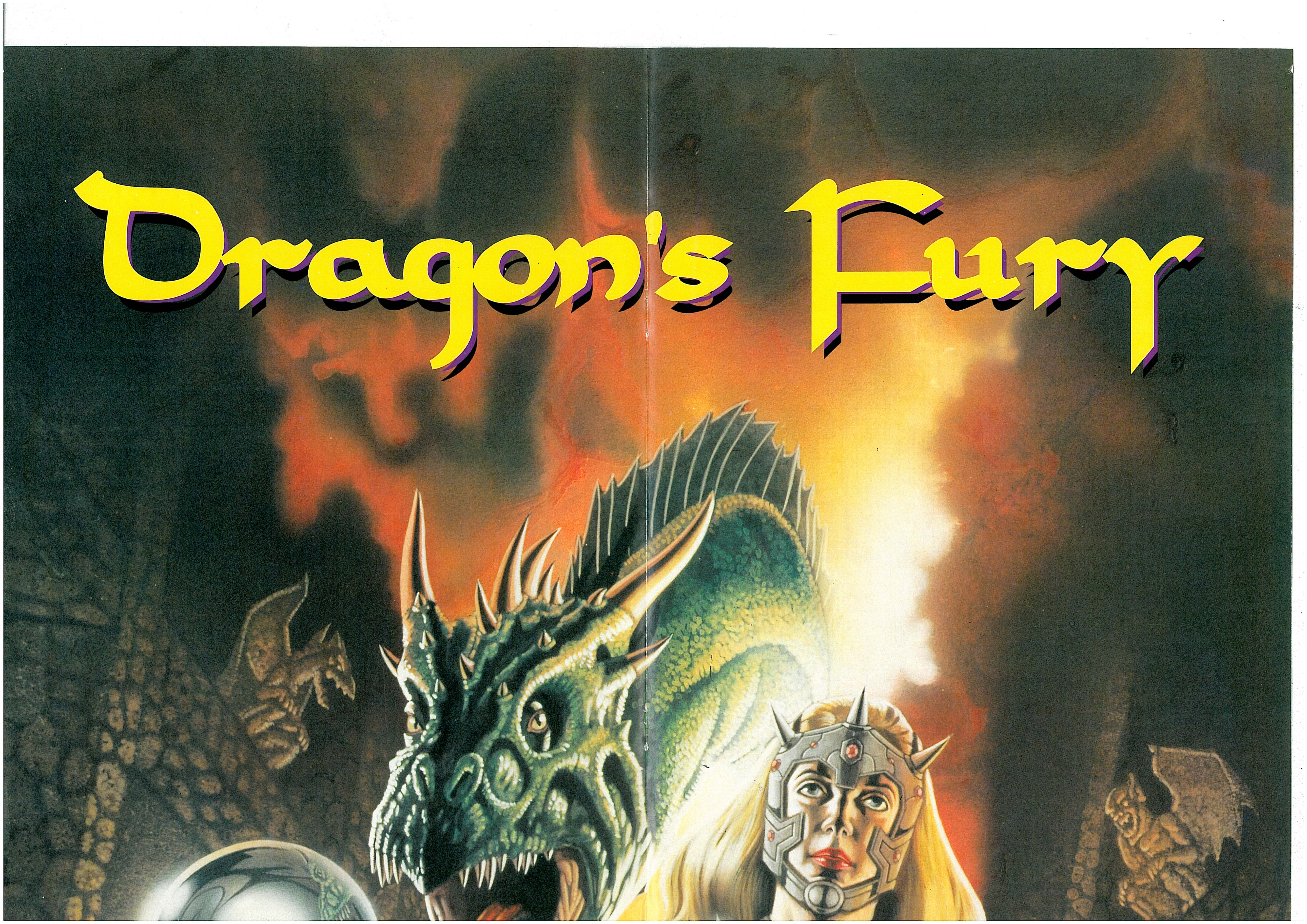


Los más aficionados a la música seguro que saben de qué hablamos cuando lean este demoníaco nombre: Motley Crüe. Llegados a este punto, podemos hablar aquí de hard-rock, música violenta y de muchos apocalípticos. Porque, en efecto, este grupo heavy americano ha cedido algunos de sus temas para la banda sonora de Crüe Ball (que como podréis observar lleva el mismo nombre que el grupo). Si no te gusta este tipo de música y la encuentras un poco "machacona" ten en cuenta que este juego no es sólo música. Se trata en efecto de una simulación de un "flipper" a todo lo grande que tiene muchas y divertidas pantallas. El "flipper" lo vemos desde arriba con una ligera impresión de perspectiva, como si estuvieses en un bar y fueses a jugar con un "flipper" verdadero. El juego es capaz de simular lo golpes que le dan al flipper cuando la bola no va por donde uno quiere. El juego comienza con un gran lazamiento de la bola que hará que ésta llegue hasta la mitad de la maquinita. Una vez ahí tres locos rockeros (representados por tres cabezas con el pelo verde) tratarán de desintegrarte. Las pequeñas bandas magnéticas de los laterales hacen que la bola sea propulsada hacia arriba. Una vez que has destruido las tres cabezas, aparecerán un poco más arriba pequeños objetos-diana representando una letra cada uno. Todos juntos forman la palabra "Head Banger" que es el nombre que reciben los fans del hard-rock porque sacuden frenéticamente la cabeza cuando están escuchando su música. En la parte inferior más objetos-diana que formarán palabras como "rock", "roll" o "jump". Apagando estas palabras aparecerá en la parte inferior de la pantalla una especie de muro que tendrás que destruir ladrillo a ladrillo. Y ¿por qué tienes que destruirlo? Pues porque si lo haces aparecerá un pasadizo que te llevará al tercer nivel del juego (en la parte superior de la pantalla) y además al hacerlo conseguirás muchos puntos. En esta parte, aparecerá un matón gigante de colores que baila espasmódicamente al son de la música. Es en este nivel donde aparece el boss que debes destruir para así acceder a una rampa que te librará de este lugar. Dispones de cuatro bolas y pueden jugar hasta cuatro jugadores alternándose cada vez, como en los bares. Todos los bonos especiales están en este juego: bola extra, especial, multiplicación de puntos por lotería... etc. Todo bajo una perspectiva aérea. ¡A conseguir muchos puntos...!





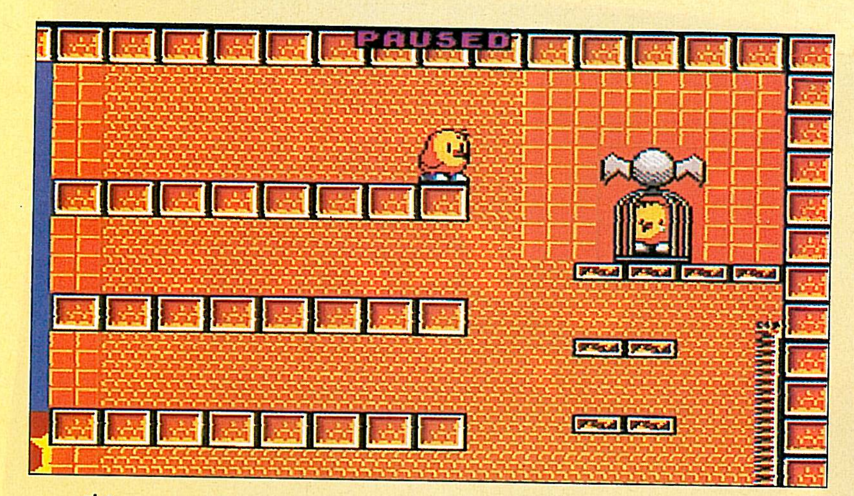

MEGA
force
SEGA


Dragon's Fury



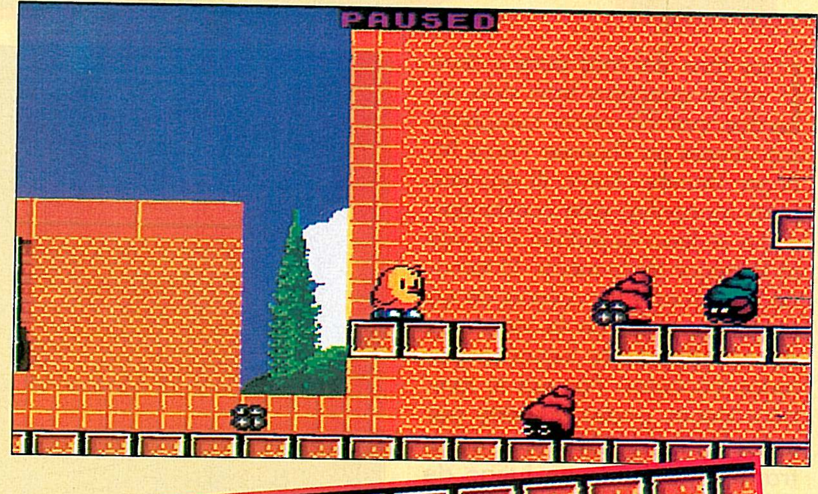
THE NEW ZEALAND STORY

EDITOR
TAITO



Tiki es un Kiwi. Pero no es una fruta, sino un pájaro que habita en Nueva Zelanda. Pero Tiki es el único Kiwi que está en libertad en todas las islas de Nueva Zelanda. En efecto, todos los demás Kiwis, incluida la prometida de Tiki, han sido capturados por los cazadores furtivos que quieren venderlos a los zoos de otros países. Sin otra cosa que su coraje y su amor, Tiki decide ir a rescatar a sus amigos. Respecto al juego, se trata de un juego de plataformas. Los enemigos de Tiki, entre los muchos animales, desde un ratón hasta una ballena, no resistirán mucho frente a Tiki y a sus armas: un arco y algunas bombas. No sólo tendrá que sortear las plataformas, también tendrá que volar en globo e incluso nadar. Pero sus enemigos y sobre todo los ratones, también volarán para intentar destruir su modo de locomoción aérea. Intenta aniquilarlos a todos. Puedes abatirlos y apoderarte de sus vehículos. Entonces dirígete hacia los cielos. En cada nivel debes meter la pata en una jaula que contiene un Kiwi. Es evidente y muy probable que la última caja que se abra sea la de tu prometida. El juego es de una dificultad progresiva, que te hará descubrir extraños paisajes repletos de una fauna salvaje y agresiva. Protege a Tiki y salva a los Kiwis de su esclavitud.





PAUSED

SONIDO



GRAFISMO

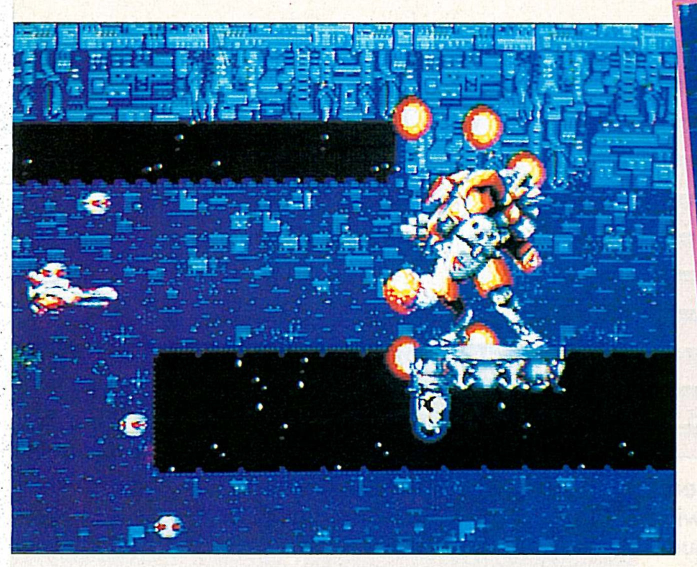
ANIMACION

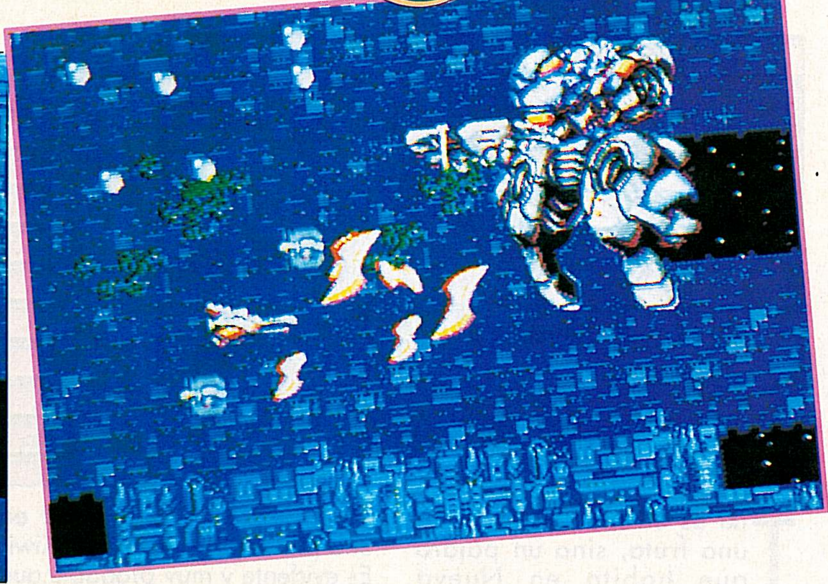


MANEJABILIDAD



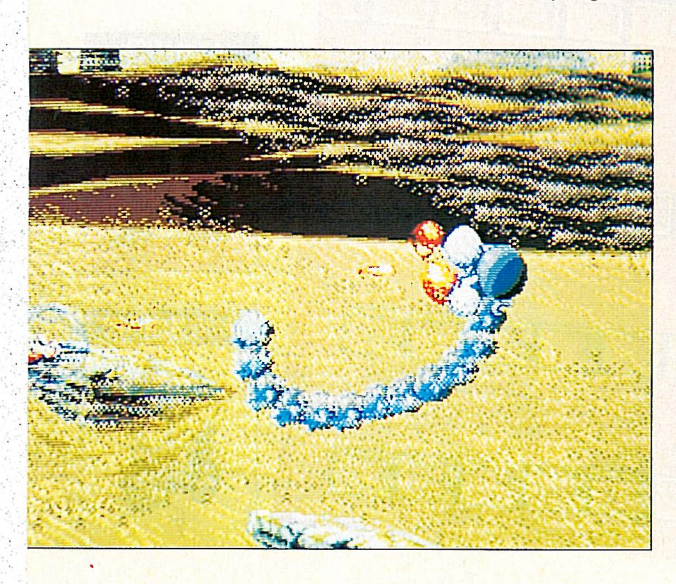




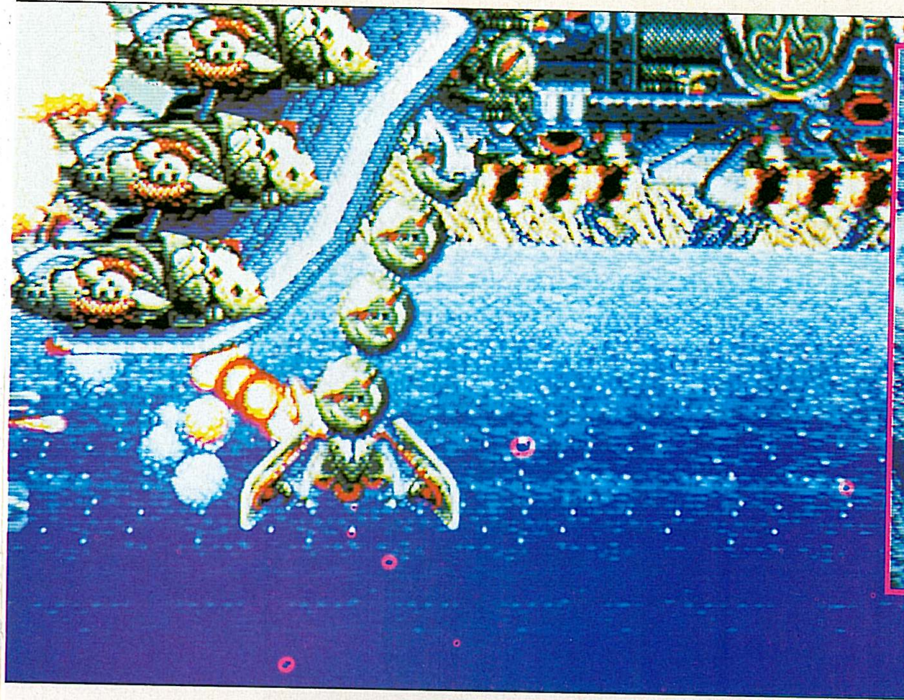


THUND FORC

Los fans del más puro y duro estilo guerrero han sido oídos, por fin verán cumplidos sus deseos en Thunder Force IV. Si ya Thunder Force III era una pura maravilla, este cuarto episodio se lleva la palma. Esta vez es lo mejor de lo mejor. El tamaño, la forma y los colores de tus enemigos te harán la vida muy dura. Además te llegarán por todos los lados. Por eso tú también debes poder moverte por todos los lados. En efecto, no se trata tan sólo de un juego de





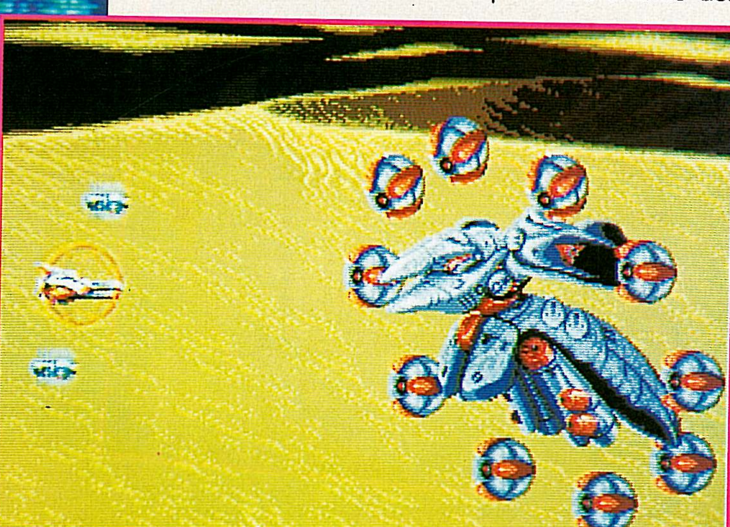




...DER FORCE IV

disparos con un simple scroll horizontal, como ocurría en el tercer episodio. Además de tener un scroll multidireccional, podrás desplazarte verticalmente a tu gusto en dos pantallas distintas. También hay otra sorpresa, ahora tienes dos nuevas maneras de posicionarte para la batalla y para enfrentarte a los extraterrestres. Según el mundo en el que estés, podrás pasar de las montañas al mar o bien de las nubes a las dunas del desierto. No es necesario decirte que es mejor disparar la mayor parte posible de tiempo en estos lugares... Una vez más tu magnífico armamento hará los honores. No sólo podrás disparar armas diferentes, sino que también podrás controlar la potencia de éstas. Tienes varias clases de azimutes. Son espectaculares y destructivos y debes aprender a manejarlos según las circunstancias y el tipo de enemigos. No te enfrentes a tus enemigos utilizando cualquier tipo de arma. Aprende a utilizar racionalmente tu armamento y así tendrás oportunidad de descubrir los diez mundos que te ofrece Thunder Force IV.

Músicas geniales, magníficos decorados, gráficos alucinantes, manejabilidad total, zooms... Tu consola y tú armados hasta los dientes para estos nuevos combates. Las actuaciones técnicas de Thunder Force IV son impresionantes. Este shoot-them-up puede merecidamente llevarse la palma de oro frente a todos sus predecesores. Verdaderamente destaca entre su género...



EDITOR
TECHNOSOFT

SONIDO



GRAFISMO



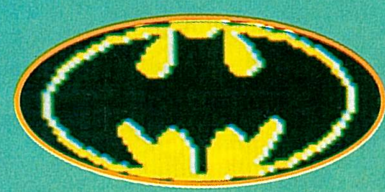
ANIMACION

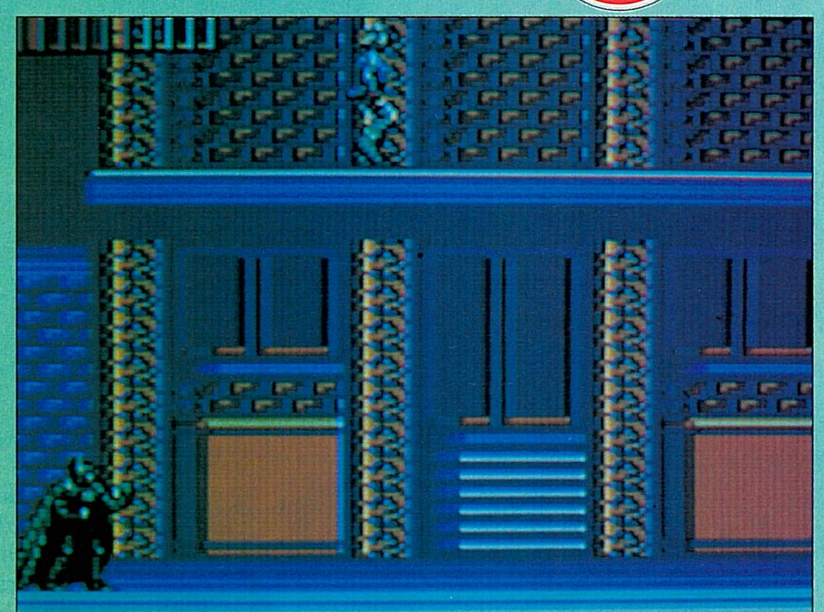


MANEJABILIDAD



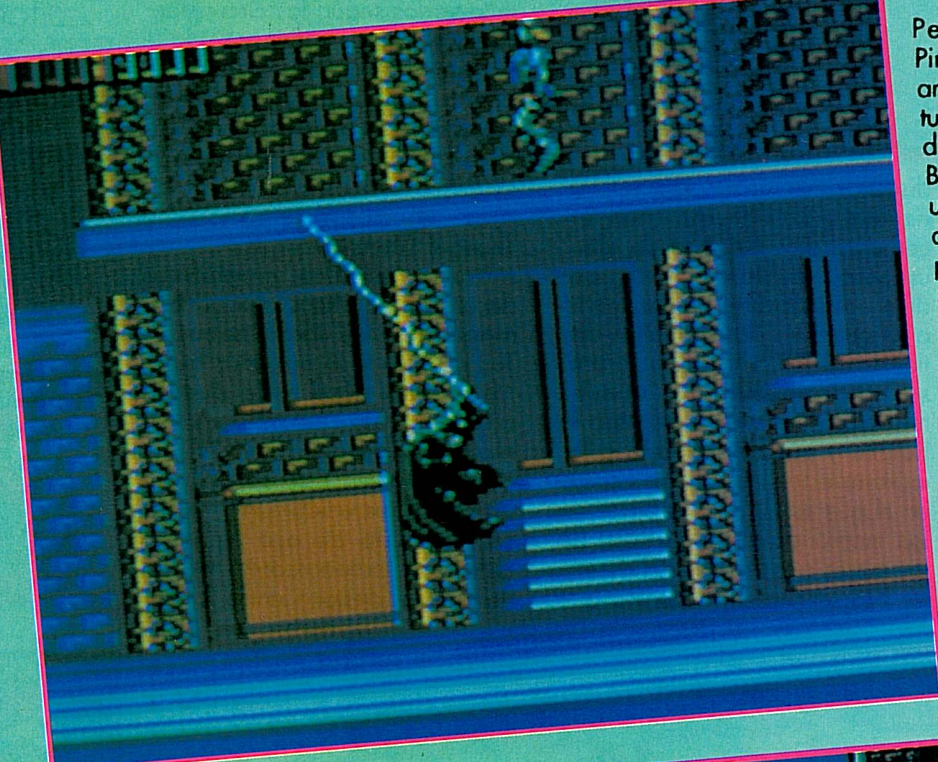






BATMAN RETURNS

El caos reina en Gotham City. Los malhechores, ladrones, asesinos y toda la chusma del mundo civilizado se encuentra aquí a tu disposición. El Pingüino se aprovecha de todo esto, incluso del Alcalde. De hecho es él el que ha fomentado un complot contra la ciudad de Gotham. Sólo hay una persona que puede salvar a la ciudad y es: Batman. El hombre murciélago ha vuelto (Michael Keaton en el cine). Y ha vuelto con más fuerza que nunca. En este juego de plataformas y de acción, nuestro héroe del comic hará todo lo posible para vencer. Puedes elegir varios recorridos y guiar a tu héroe hasta el mismo corazón de Gotham, a las alcantarillas o a las afueras de la ciudad y todo sorteando saltos de agua inmensos. Para desplazarse Batman dispone de un garfio y de una cuerda que le permiten agarrarse y balancearse por todos los sitios, incluso por los más difíciles. Para el combate, nuestro héroe tiene un bat-boomerang que causará graves destrozos en las filas enemigas.



Pero los hombres del Pingüino no son la única amenaza. La propia naturaleza del terreno podrá hacer fracasar a Batman. Por ejemplo, una vez dentro de las alcantarillas, nuestro personaje podrá verse sorprendido por riadas de aguas putrefactas. Difícilmente, bajo estas circunstancias, podrá defenderse y combatir a la perfección. El número de niveles es impresionante y el recorrido no te lo harán nada rápido.

Deberás desplazarte para poder conocer con detalle los niveles. El boss de fin de nivel te ofrecerá combates muy estimulantes. Si te gustó la película, también encontrarás en este juego el extraño toque humorístico y a la vez cruel de los malos y toda la bat-acción que más te gusta.

EDITOR
SEGA



SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION

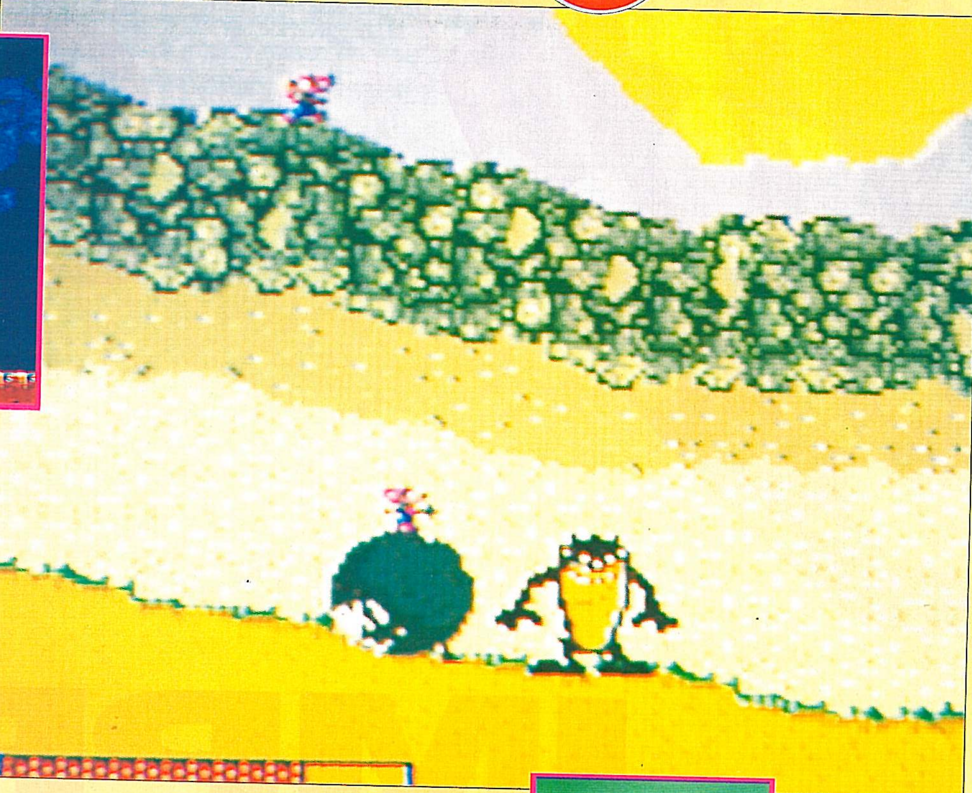


MANEJABILIDAD









TAZMANIA

THE SEARCH FOR THE LOST SEABIRDS

Tazmania es, por supuesto, el diminutivo del Diablo de Tasmania. Si eres un fan de esta clase de animales, sin duda conocerás a nuestro personaje, que para más pistas se traslada como un tornado. Vas a poder conducir a este simpático animal a lo largo de extrañas situaciones bastante rocambolescas y peligrosas. Todo en una hermosa mañana cuando el diablo se ve perseguido por una bomba gigante. No puede huir de ella porque le transporta a gran velocidad y además, le da energía.

A lo largo de todo el recorrido deberá esquivar todo tipo de trampas y unas veces correr y otras desplazarse en forma de tornado. Su energía desciende gradualmente a lo largo del recorrido y deberá encontrar unas botellas que le devolverán su fuerza y vigor. Pero esta no es la única aventura que existe para el diablo de Tasmania. Más adelante lo encontrarás en una mina o dentro de un carro que va relativamente deprisa por los raíles. En este pasaje tendrá que evitar todos los obstáculos y trampas y para ello lo mejor es agacharse y levantarse. Tus reflejos se enfrentarán a duras pruebas. Un total de nueve pruebas distintas que te harán recurrir a todas tus mejores habilidades. No creas que te será tan fácil amiguito... En cada prueba verás un decorado distinto y un montón más de enemigos. El desarrollo gráfico del juego es magnífico lo que convierte a esta aventura en algo muy deseable. Es tu oportunidad para disfrutar en todo momento de las originales odiseas del Diablo de Tasmania.

EDITOR
SEGA





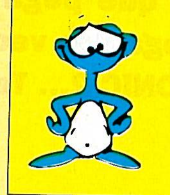
GRAFISMO



ANIMACION

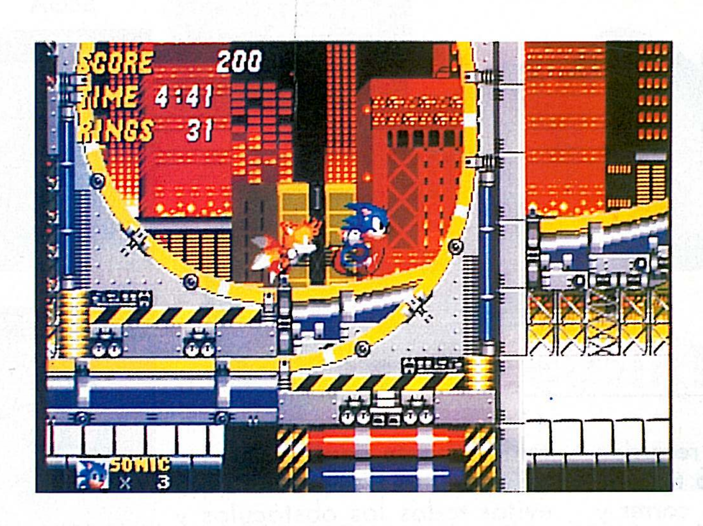


MANEJABILIDAD



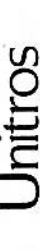
SON
THE HEDGE

IMPRESI





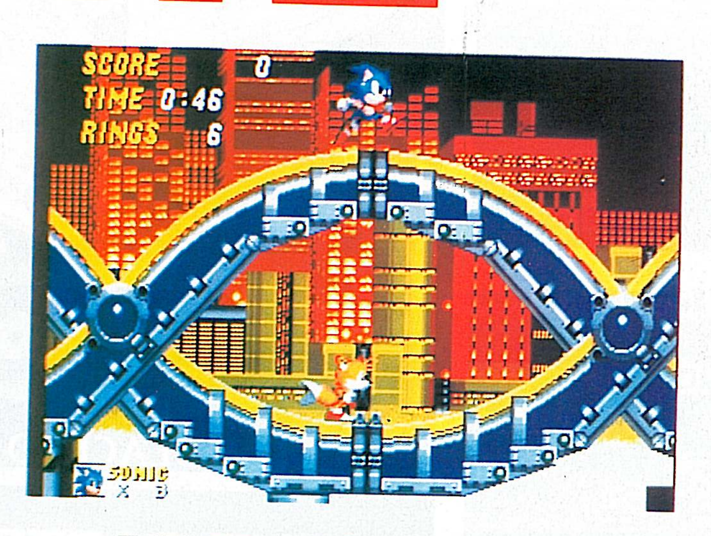
El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.
Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.
El que pega fuerte pega dos veces.
SONIC 2... Te pega.





ONANTE



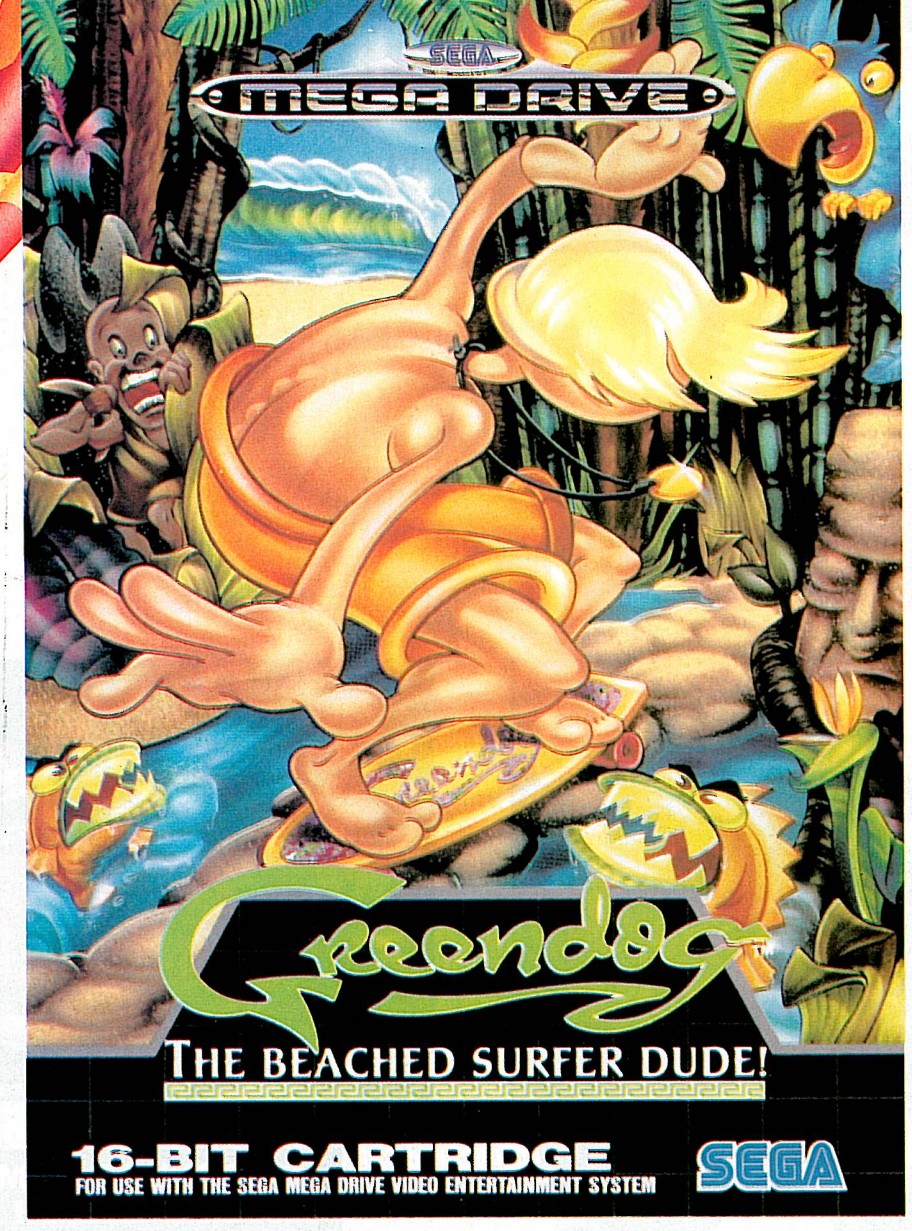


DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR

Vive una Aventura

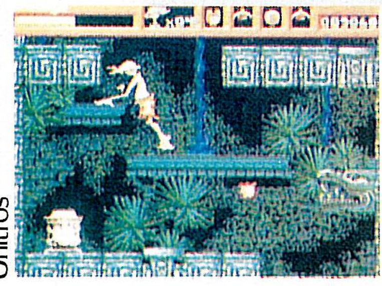
SEGA

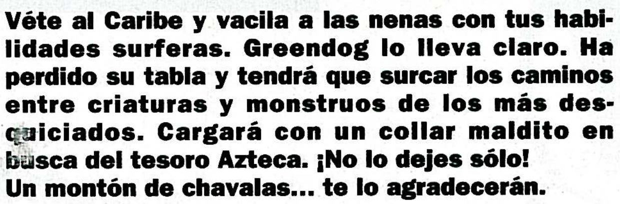
ESTOS TRES





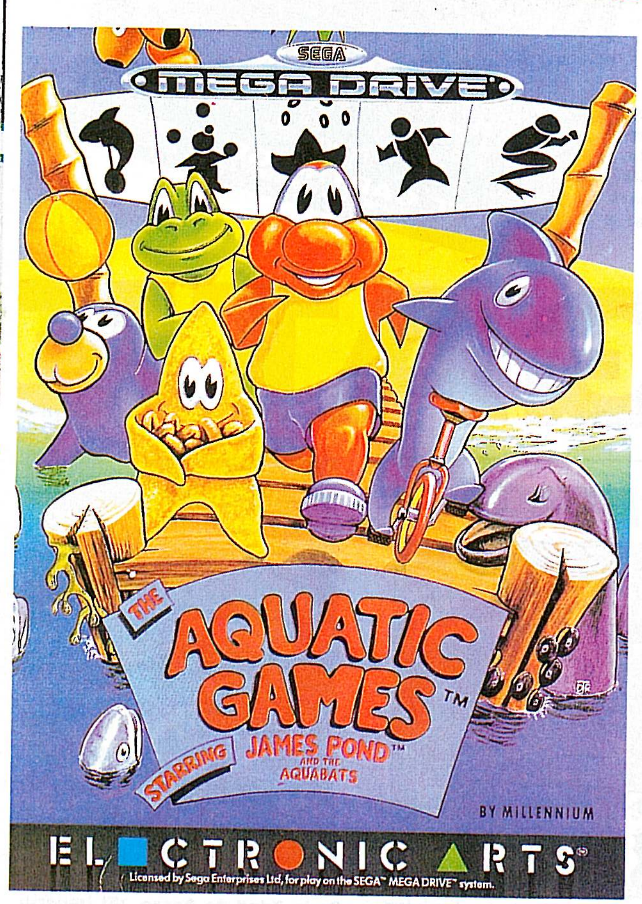




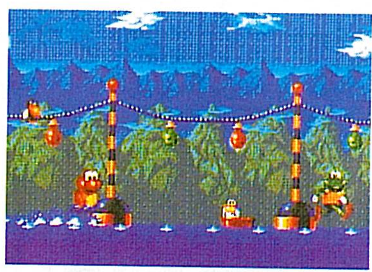


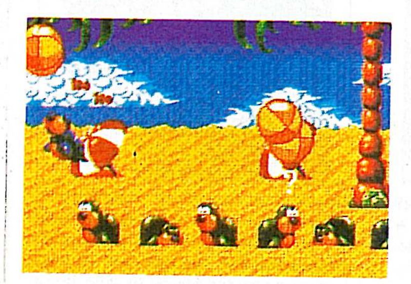
Véte al Caribe y vacila a las nenas con tus habilidades surferas. Greendog lo lleva claro. Ha perdido su tabla y tendrá que surcar los caminos entre criaturas y monstruos de los más desquiciados. Cargará con un collar maldito en busca del tesoro Azteca. ¡No lo dejes sólo! Un montón de chavalas... te lo agradecerán.

VAN A POR TI



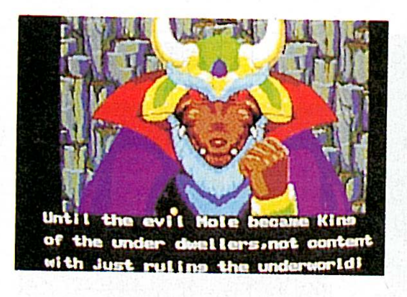
James Pond presenta:
LOS AQUABATICS. Los juegos acuáticos más desmadrados de toda la historia de los videojuegos. Tendrás que emplear toda tu pericia y malas artes para no terminar hundido. ¡Flota!.

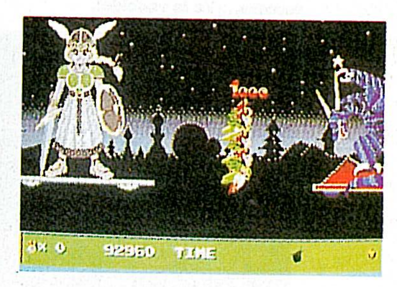






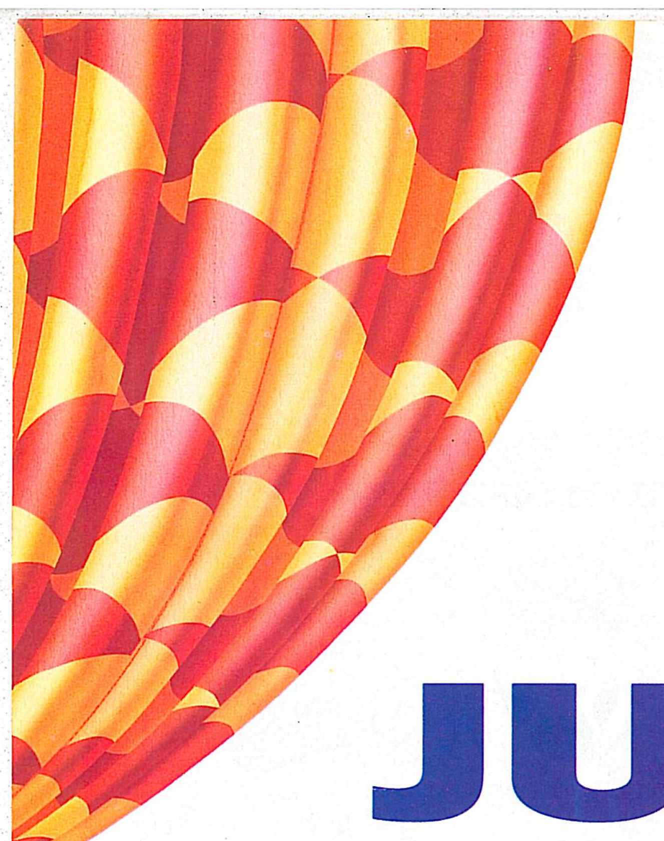
Tú eres el príncipe Talmit. El único mortal sobre el planeta capaz de ordenar una terrible situación en el país de las Maravillas. Considéralo un privilegio. La princesa Wondra espera tu venganza.

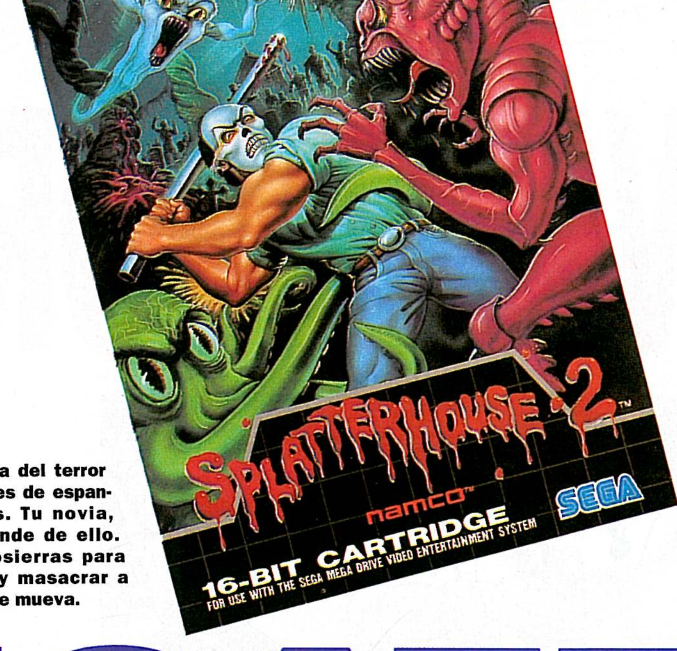




Vive una Aventura

SEGA



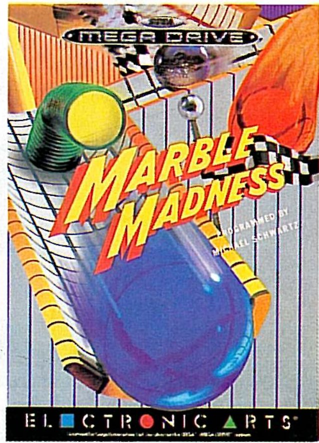


Ponte la máscara del terror y aplasta legiones de espantosas criaturas. Tu novia, Jenniffer, depende de ello. Utilizarás motosierras para salvar su vida y masacrar a todo aquel que se mueva.

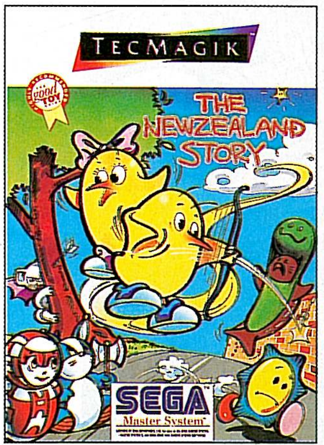
JUEGATE



¡Arranca en una frenética carrera contra el tiempo!. El futuro estará de tu parte. Tú eres Marty McFly, el viajero de la cuarta dimensión enfrentado a los más cochambrosos forajidos de la historia en el Lejano Oeste. No hay dos sin tres, y a la tercera...¡Va la vencida!.



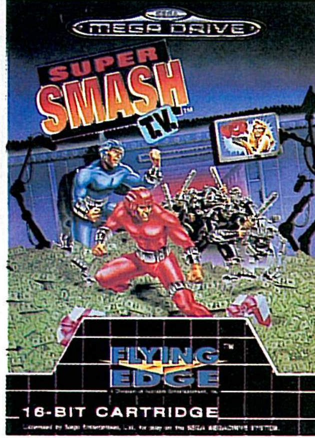
¡No se te puede ir la bola!. Demuestra tu habilidad encontrando el final del camino. ¡No es un vulgar paseo!. Cualquier traspiés...y te desintegras. La suerte no existe.



Vuela a Nueva Zelanda y salva a tus colegas de los más diabólicos enemigos. El tiempo corre rápido siguiendo tus huellas y comiéndote la moral.



Es la Edad de Acero. ¡El imperio Motorhead controla el cielo en sus naves de la muerte!. Bombas incendiarias y aviones de combate cubren camiones lanzallamas. ¡Bájales los humos!.



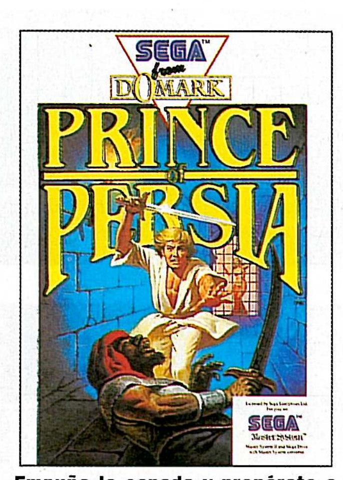
Eres el último concursante en el juego espectáculo con lo último en premios...¡Tu vida!. Con seis armas futuristas derrota a los mutantes Cyborg. Lucha contra tanques de asalto, esferas de la muerte y hombres mutoides de 30 toneladas...¡Está en tus manos!.



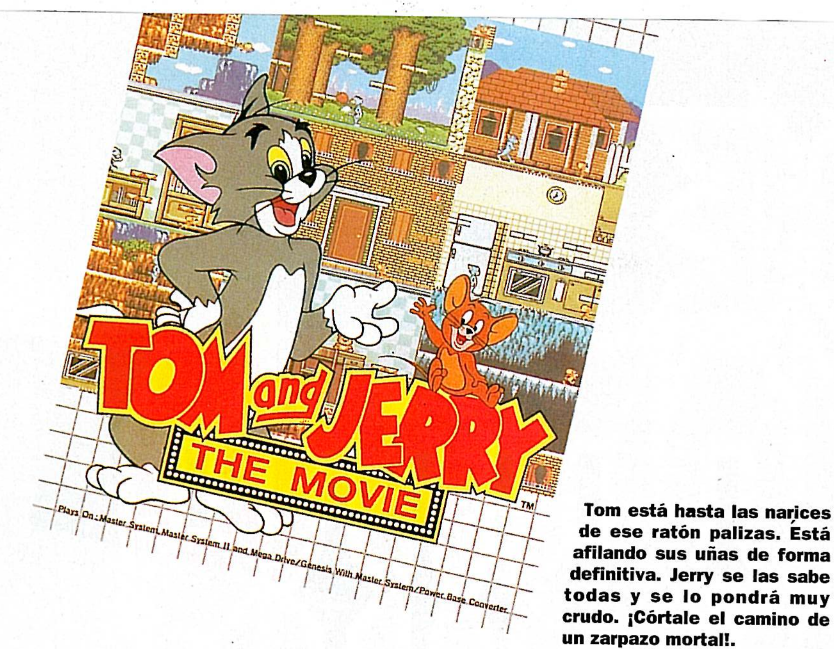
En el extremo de la galaxia se avería una nave amiga... monstruos enfermizos la asedian sin piedad. ¡Salva lo que queda de tripulación humana!.
Te esperan pasillos oscuros y pasadizos mortales.



Pon a prueba tu agilidad mental atrapando mosaicos de colores a medida que llegan a la imparable cinta transportadora. Habrás de ordenarlos para no caer en la ruina. ¿Parece fácil?. Pónte el coco en orden.



Empuña la espada y prepárate a enfrentarte a los más asquerosos rufianes. Una princesa de lo más guapetona fué raptada por el Visir Jaffar en una jugada de lo más sucia. ¡Tú habrás de rescatarla!.

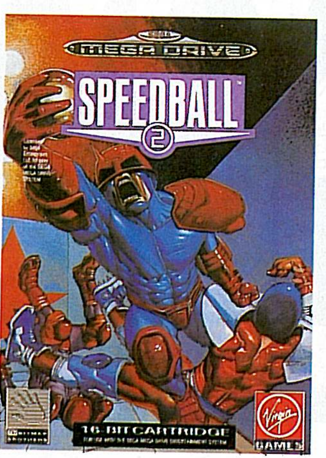


Tom está hasta las narices de ese ratón palizas. Está afilando sus uñas de forma definitiva. Jerry se las sabe todas y se lo pondrá muy crudo. ¡Córtale el camino de un zarpazo mortal!.

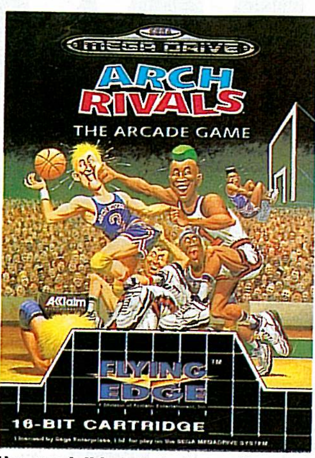
LO TODO



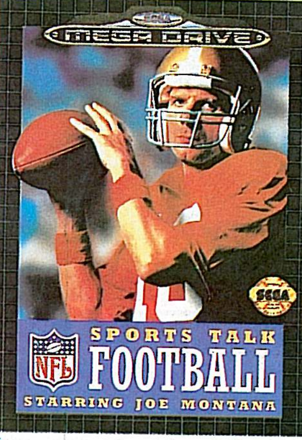
Un juego de acción destructora con sonido en vivo. Toda la dificultad y rapidez para hacerte luchar a brazo partido. ¡Es una pasada!.



Un deporte del futuro, violentò y casi legal con una sola regla: meter una bola de acero en la portería del contrario. ¡Participa, sediento de sangre y hambriento de fama!. Ten muy presente que las reglas son iguales para todos.



Una modalidad de baloncesto donde romper las reglas es una regla. Si no puedes bloquear un tiro...¡Machaca a tu oponente!. No es simple baloncesto, es baloncesto pendenciero. ¡Baloncestreau!.



¡Arranca en los pies del mejor Quarterback de la historia!. Joe Montana sólo sale a un campo si es para ganar. Pases de 60 yardas... Son tu arma definitiva. Cuentas con animadoras, un público furioso... ¡Y un brazo de oro!.



¡Tú eres el mejor policía del cuerpo.!. Unas ratas repulsivas te comen el terreno en busca de tu pellejo. La hija del alcalde necesita tu ayuda... ¡Menuda oportunidad!.

Vive una Aventura

SEGA

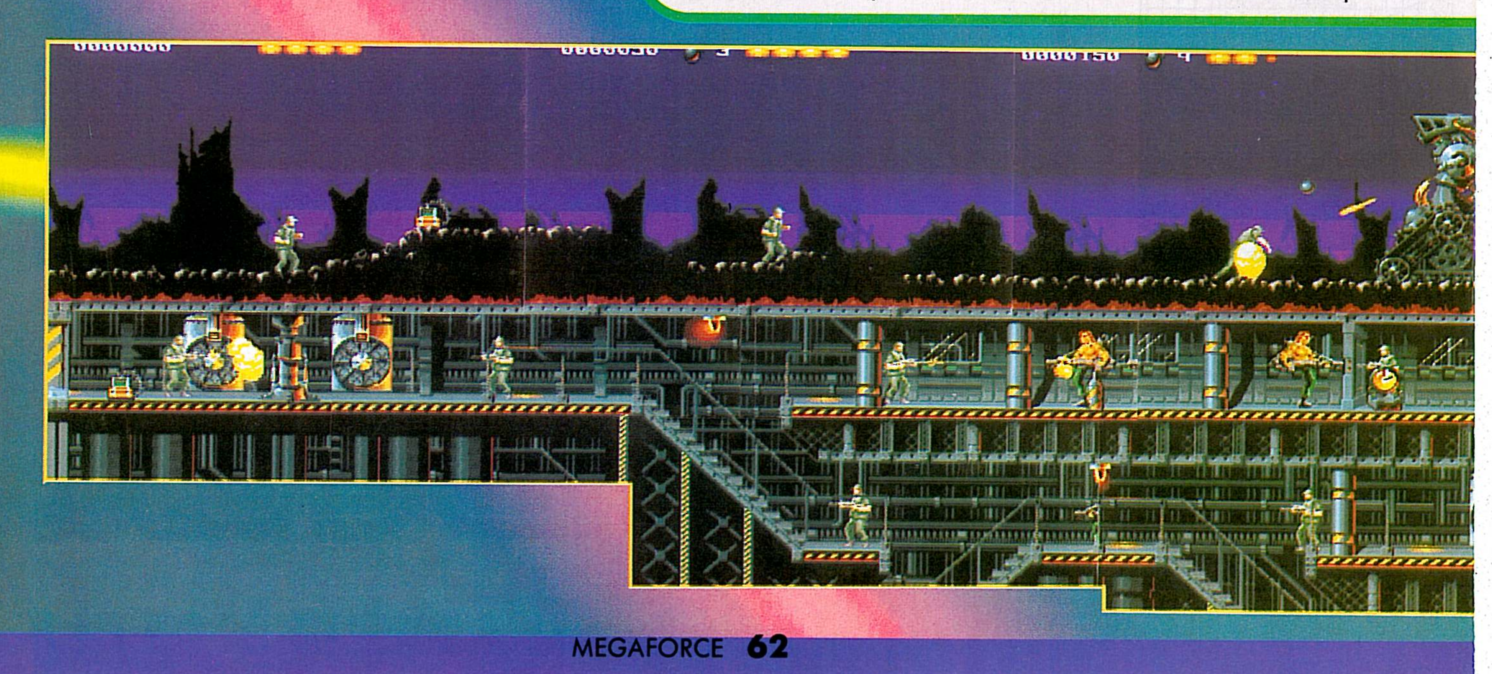
THE TERMINATOR

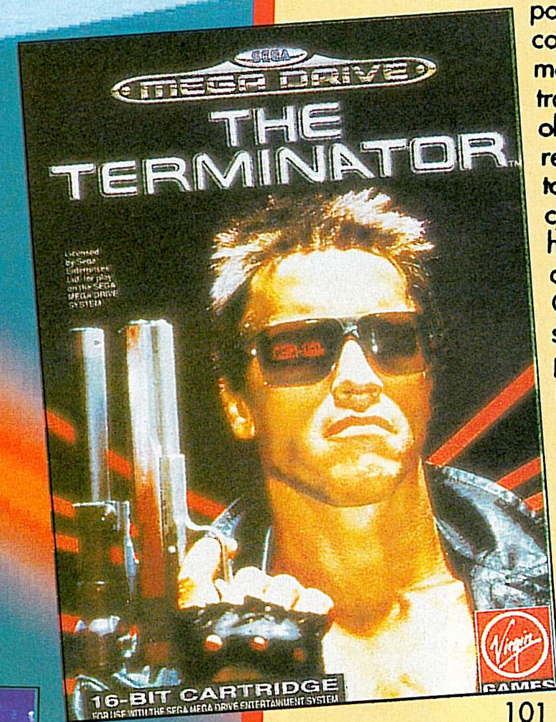
MEGA DRIVE

LEVEL 1

Vas a comenzar el juego sobre la superficie del planeta. Ya en el principio, casi pegado a tu derecha, puedes recoger varias bombas que utilizarás más tarde para hacer volar numerosas puertas y, por supuesto, que te ayudarán a destruir la máquina del tiempo.

Tienes que deshacerte de este enemigo, por grande y temible que parezca. Es una especie de robot gigante que lleva acoplado un cañón en el que reside su fuerza. La única posibilidad que tienes es lanzarle un montón de granadas, pero lo importante es que le den en la parte superior. Una buena referencia será la zona naranja que hay debajo de su cañón.
Después de esta breve interrupción, puedes continuar tu camino hacia la derecha y luchar contra los bichos volantes: helicópte-





Estamos en el año 2029. Como ya sabemos todos, un terrible holocausto nuclear ha tenido lugar en el planeta. En poco tiempo, las máquinas han tomado el control de todo, y los pocos humanos que han sobrevivido a la tragedia se ven obligados a obedecerlas. La Humanidad parece a punto de extinguirse: es torturada, explotada y vive en condiciones infernales. Pero hay un hombre dispuesto a cambiar las cosas, John Connor, que ha empezado a sublevar a sus compañeros y poco a poco ha organizado la rebelión contra las máquinas. Tras muchas hazañas increíbles y algunas muertes heroicas, la victoria para la Humanidad parece estar cerca.

Pero el ordenador central Skynet, dictador responsable de todo el control del planeta, acaba de jugar su última baza: un Terminator modelo 101 ha sido enviado al pasado con la orden de matar a John Connor antes incluso de que nazca. El objetivo del Terminator será la madre de John, Sarah Connor. Pero la resistencia se ha enterado de sus planes y ha planeado un contraataque, enviando también al pasado a Kyle Reese, soldado a las órdenes de Perry, para que acabe con el Terminator. La primera etapa se desarrolla, pues, en la base de Skynet, donde Kyle deberá encontrar la máquina del tiempo y preparar su destrucción para no ser seguido por nadie.

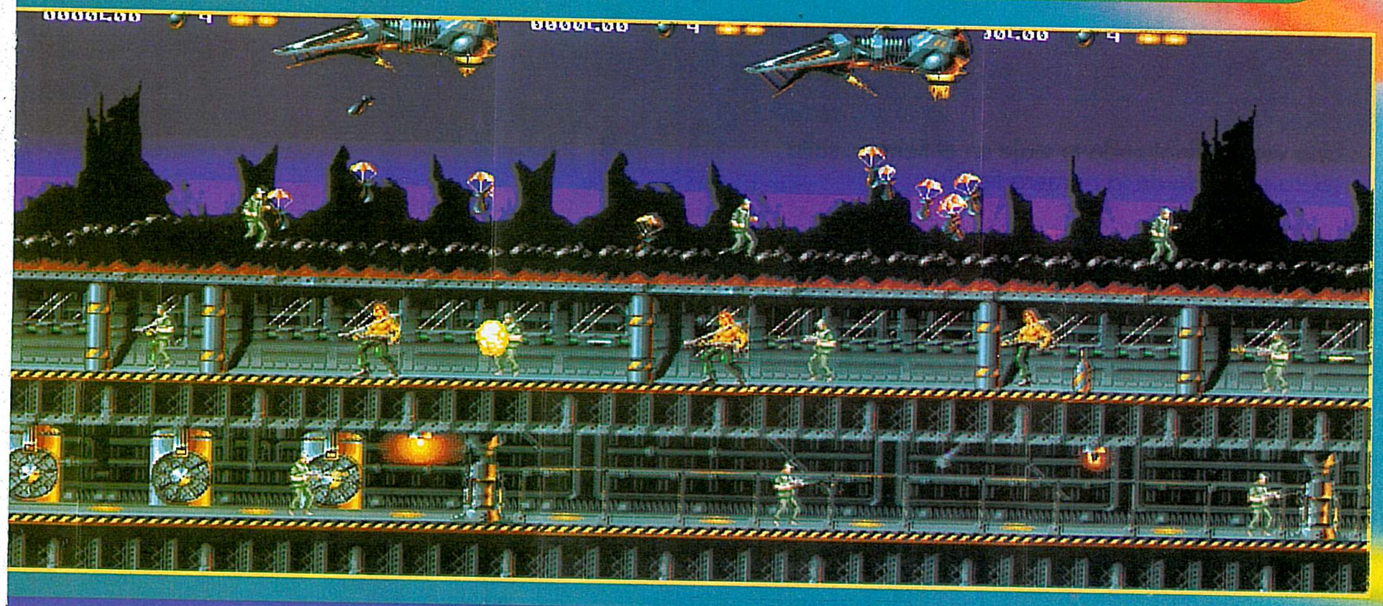




EL FUTURO

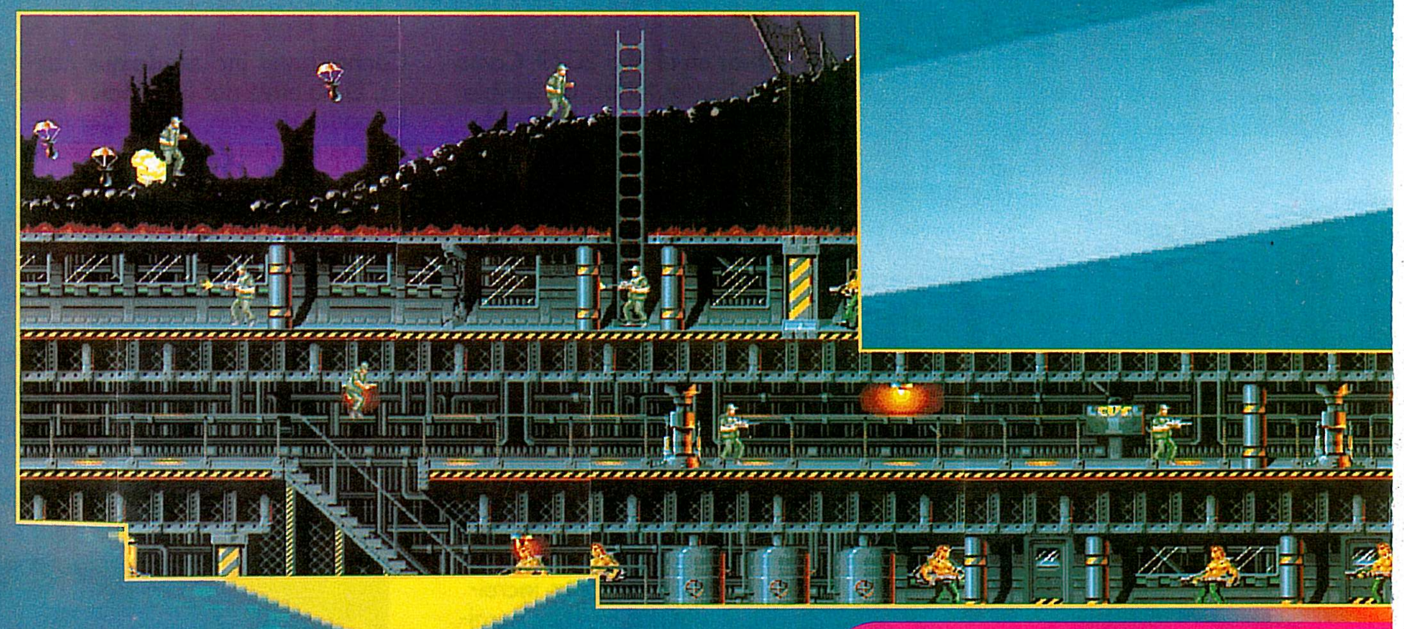


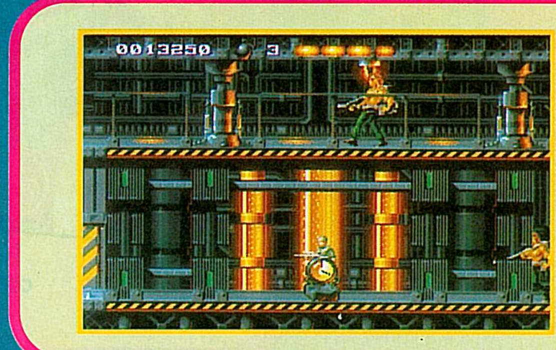
ros, robots lanza-bombas, etc, que dejan caer sus bombas-paracaídas sobre ti. Procura darles en la parte delantera justo cuando aparecen, y con cuatro o cinco veces bastará. Acto seguido, entra en el subterráneo y sigue el plano para no perderte en este laberinto. Lanza granadas contra los enemigos, coloca bombas de relojería en las puertas cerradas y coge el fusil ametrallador, te facilitará las cosas (según el nivel de dificultad que hayas elegido, el arma estará más o menos lejos).

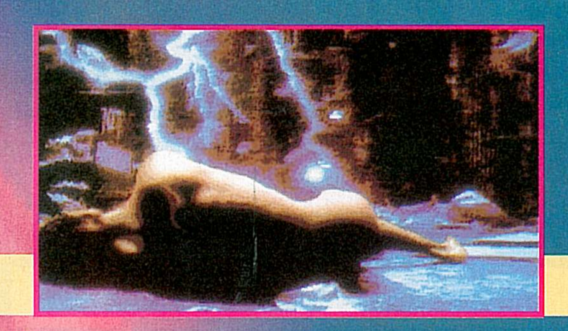


A



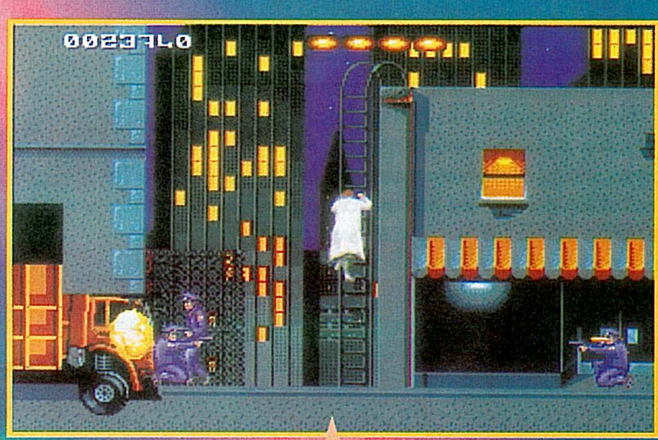






LEVEL 2



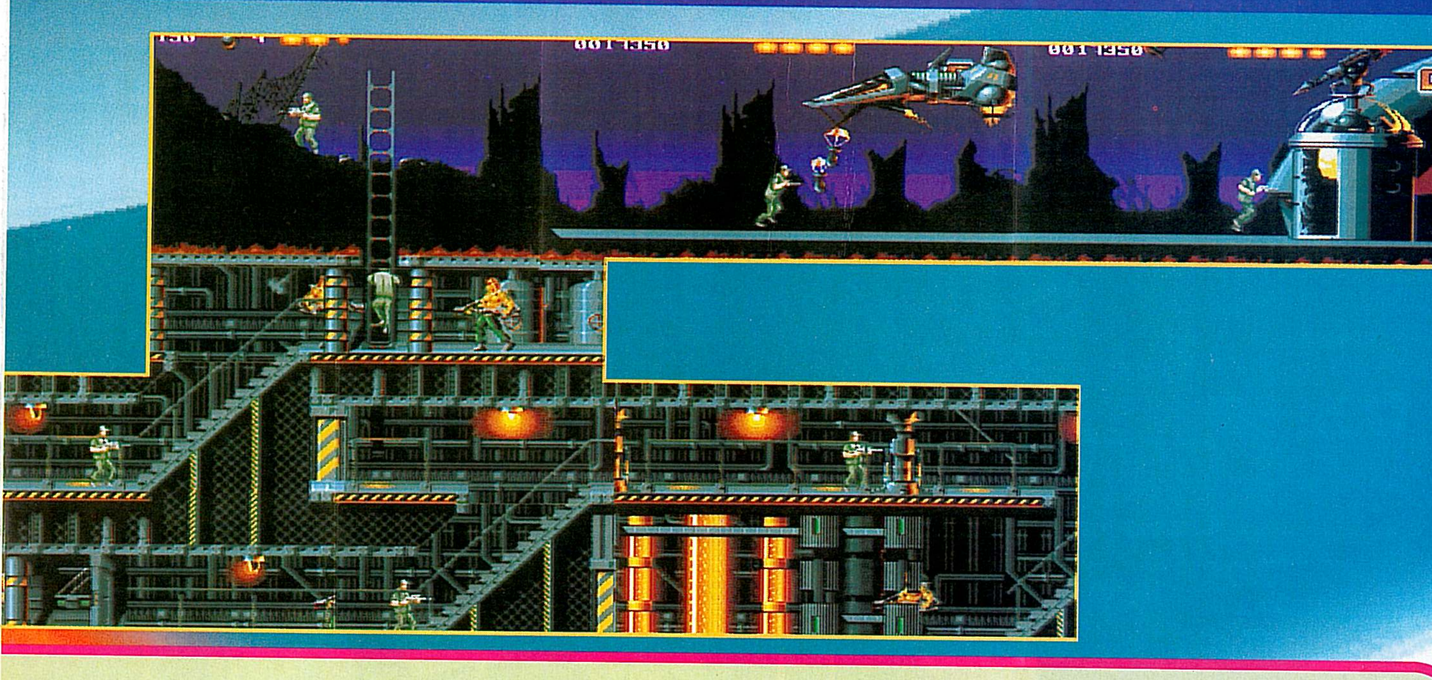


Una vez ha finalizado tu viaje en el tiempo, salta sobre el tejado de la primera tienda.

Como ves, puedes moverte por los tejados de los edificios, evitando desde luego los misiles que lanzan los helicópteros de la policía.

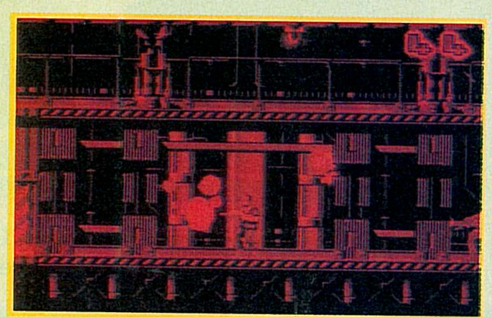


Llegas ante la estructura de un futuro edificio. Salta sobre las estructuras de acero y ve pasando de una a otra hasta llegar al otro lado del muro que te impide el paso.



Una vez que hayas atravesado el complejo subterráneo, llegarás a la sala donde se guardan los reactores y el ordenador de control de la máquina del tiempo. Pon una bomba y date prisa.

Te quedan 45 segundos para salir de la base y llegar a la superficie, donde está la máquina que te teletransportará al pasado. La tienes a tu derecha.



CALLES DE LOS ANGELES



En la calle deberás luchar contra las fuerzas del orden. Dispara con tu fusil especial, cuyas balas no son mortales sino sólo somníferas: los polis quedarán paralizados cinco segundos y te dejarán pasar. A otros individuos los tendrás que matar.

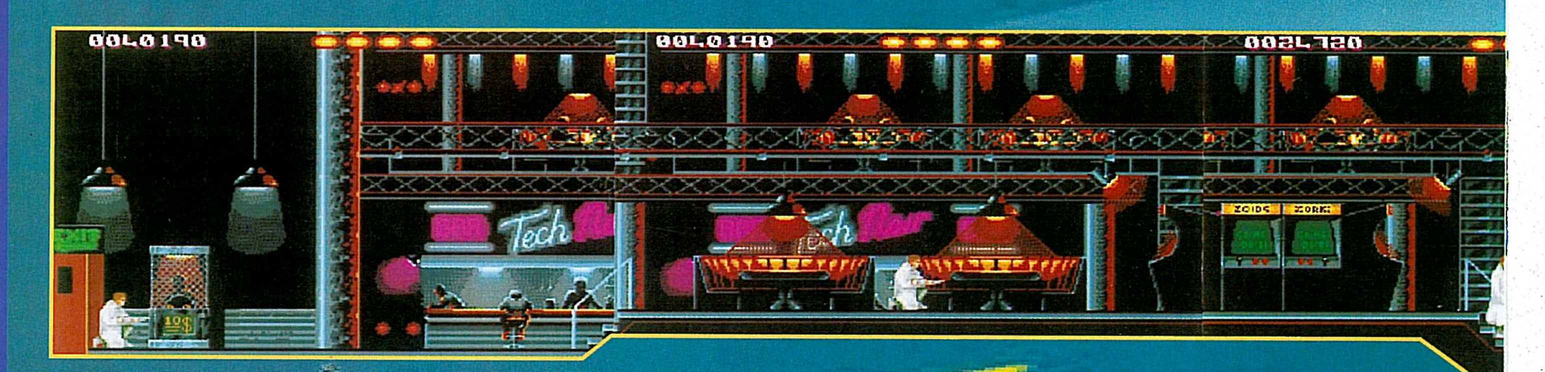
Sigue haciendo lo mismo todo el camino y ve recogiendo lo que van dejando algunos enemigos al ser abatidos.



Ahora te toca entrar en el Tech Noir, una discoteca de moda de la ciudad donde se encuentra Sarah.



LEVEL 3







No pienses que has venido aquí para bailar. Corre y dispara sobre el Terminator que te ha situado en su punto de mira. Vete a la derecha y no te dejes coger.

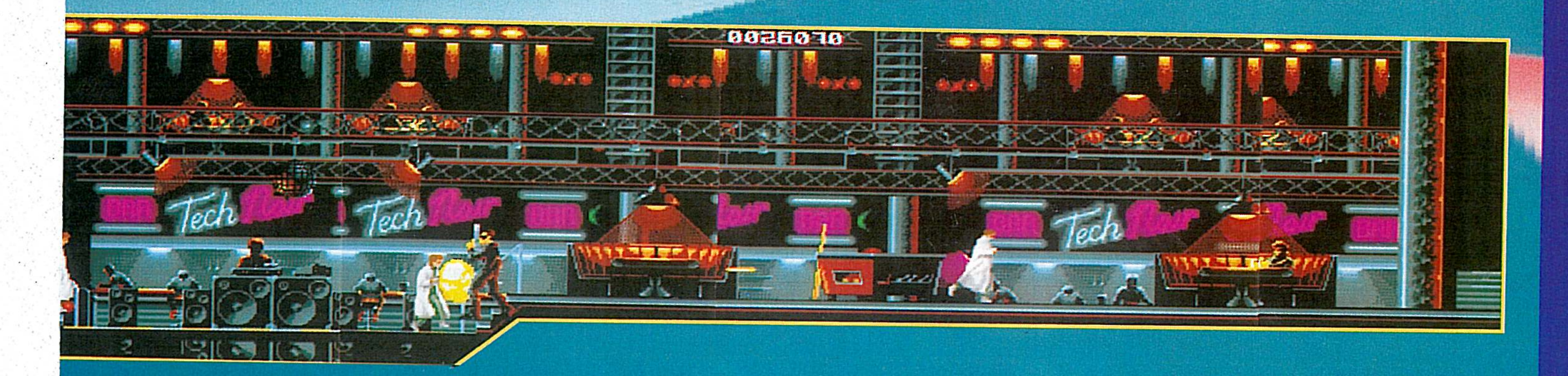
LEVEL 4

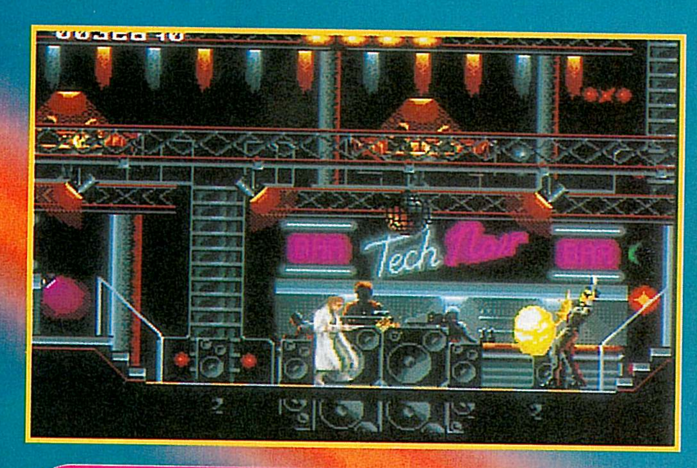
A

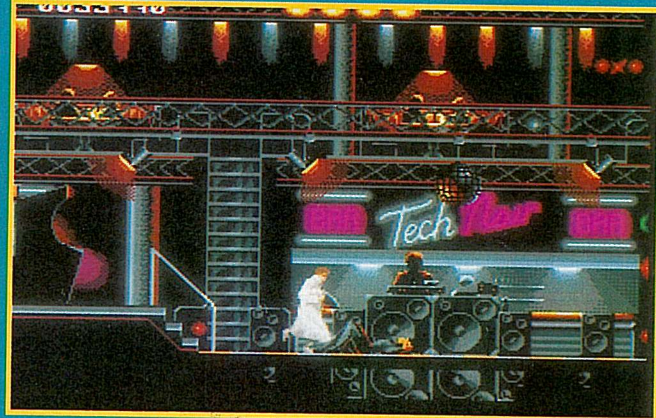


Desgraciadamente, Sarah ha caído en manos de la policía, y está claro que los que la interrogan no parecen creer demasiado las historias que les está contando. Lo mejor será sacarla de allí, sobre todo porque el Terminator ha llegado también al lugar. Sube y baja por las diferentes plantas del edificio, matando enemigos, y al final te verás frente a frente con el malvado robot que te bloquea el paso. Pero no pienses que es la lucha definitiva. Lo único que puedes hacer es dispararle como en la discoteca. A la tercera vez que caiga se pondrá a parpadear y podrás aprovechar para pasar al otro lado. Ten cuidado con los enemigos, con sólo tocarte te harán perder mucha energía.

EL TECH NOIR







El robot de engranajes de acero te impide el paso para llegar hasta donde está Sarah. La única forma de pasar es dispararle por arriba de forma que caiga al suelo. La tercera vez que le hagas eso y se levante, se pondrá a parpadear durante cinco segundos, suficientes para que pases a toda velocidad y vayas a liberar a la futura madre de tu futuro jefe.

LA COMISARIA



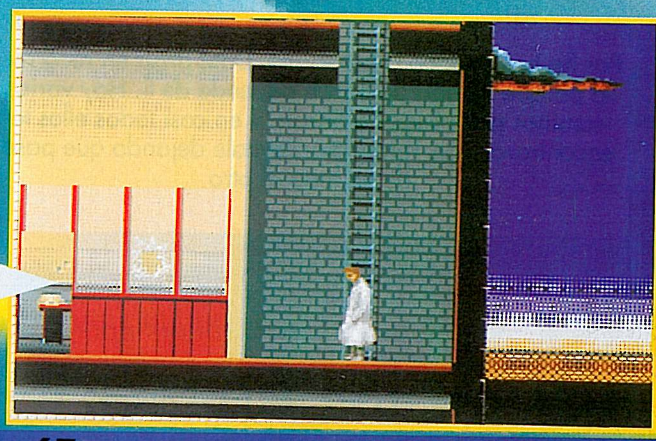
Presta atención, porque según enfilas las escaleras, tanto al llegar arriba como abajo te arriesgas a toparte cara a cara con las patrullas enemigas. Para evitarlos, juega a subir y bajar.

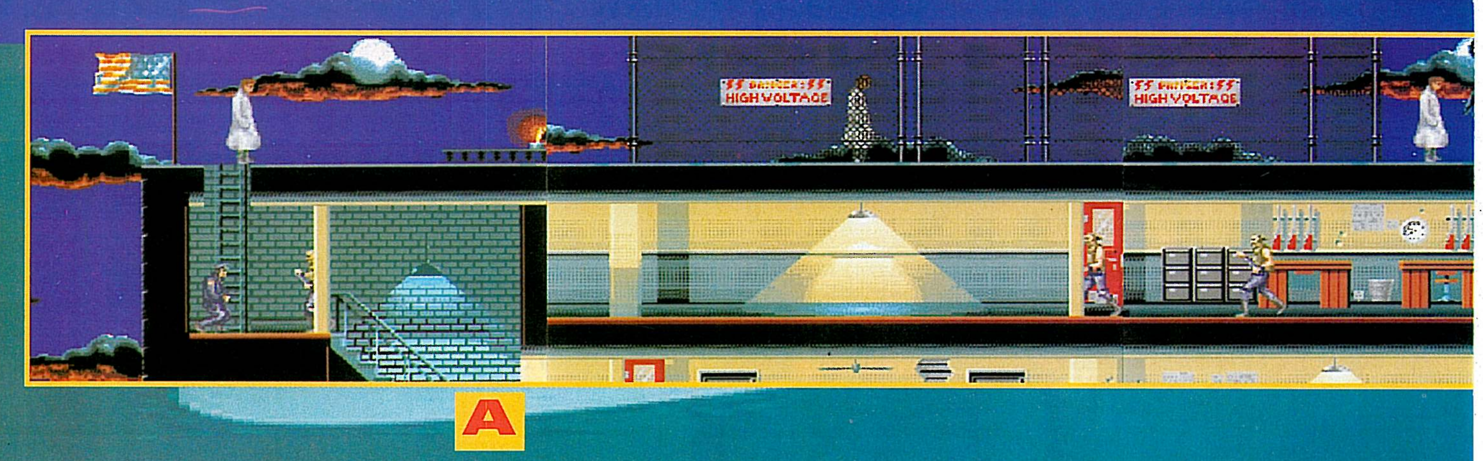
B

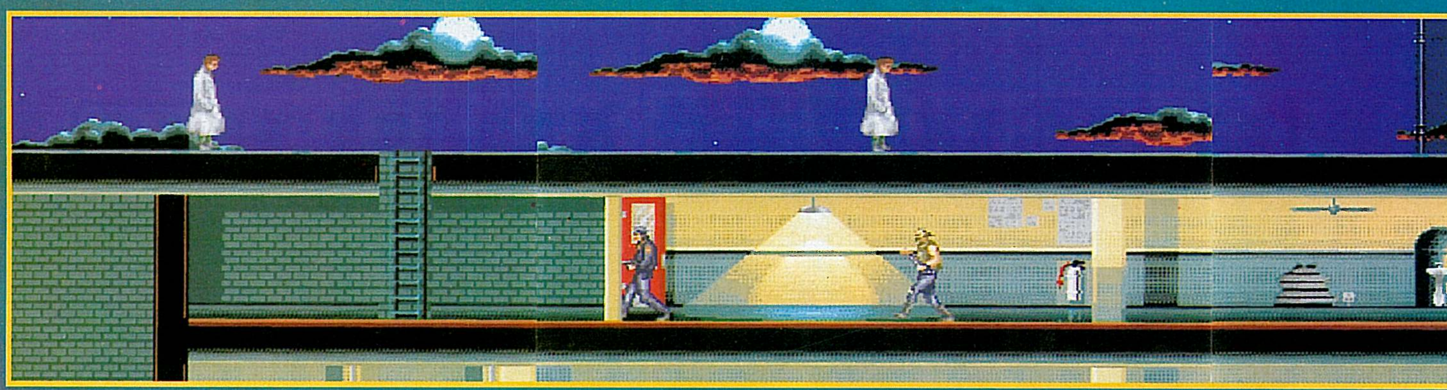
Te vamos a dar un consejo si no quieres acabar hecho picadillo. Baja cuando hayas alcanzado lo alto de la escalerilla.

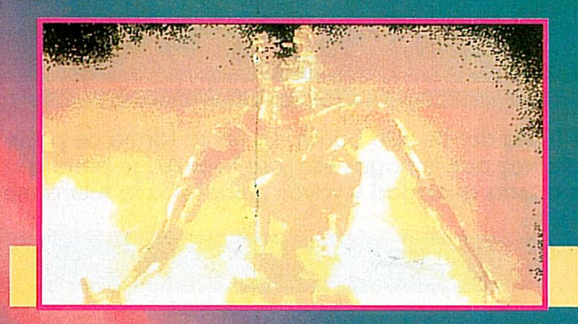


Para llegar a la salida de este nivel, tu única y mejor escapatoria será la subida hacia el techo del edificio.

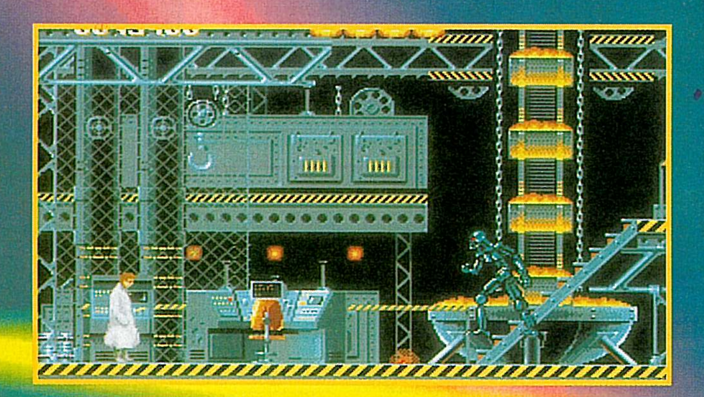




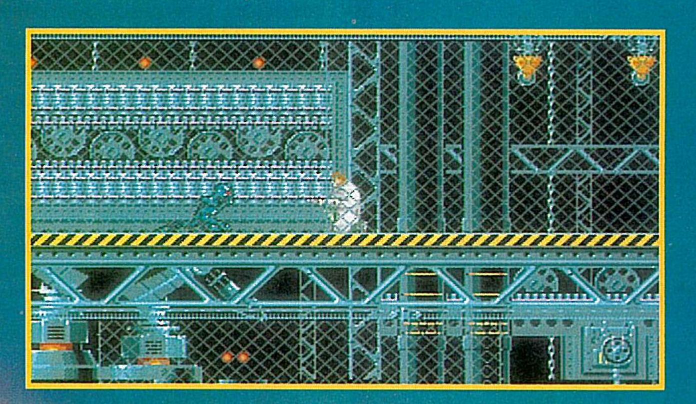




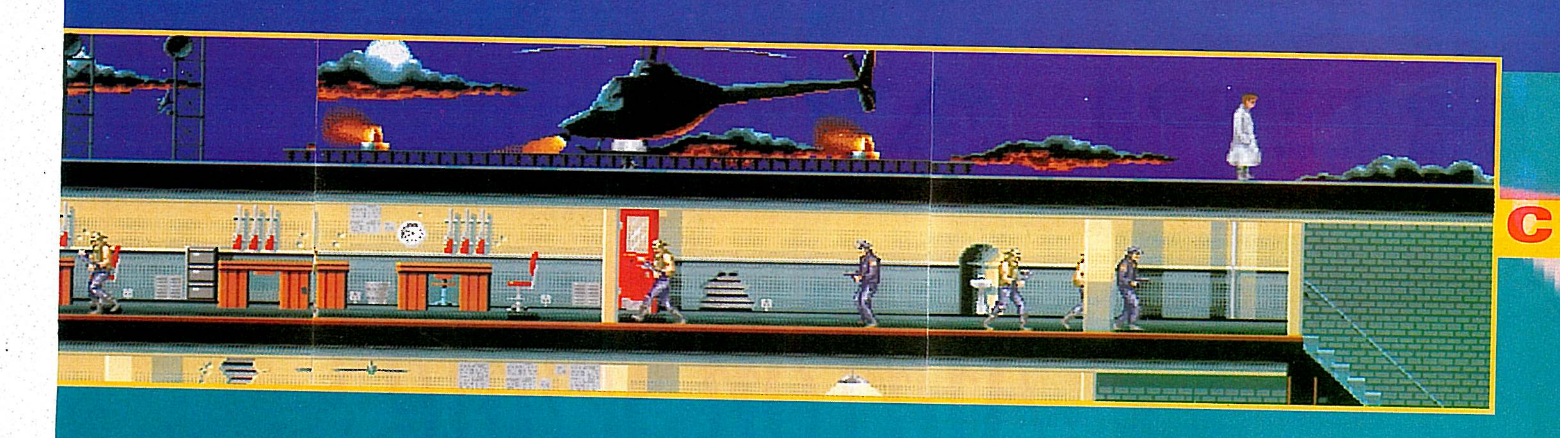
LEVEL 5



Por fin has llegado a la fábrica. Date prisa en recorrerla porque la vida de Sarah depende de ti. Hay varios caminos para llegar a Sarah, y en casi todos ellos te encontrarás con Terminator; evítale dejando que pase de un lado al otro.

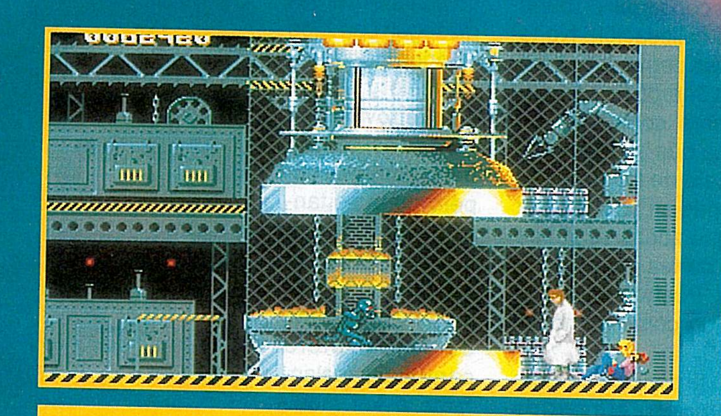


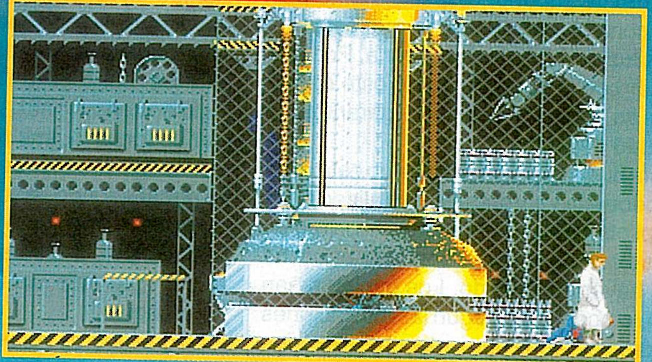
Cuando está en su forma original (una única estructura metálica de una pieza) puedes quitártele de encima sin problemas, con una ráfaga de fusil. Pero si le disparas mucho toma una segunda forma: pierde sus piernas y se desliza por el suelo, por debajo de tu línea de fuego. En esta forma no puedes dispararle, sólo te queda saltarle. Pero tendrás que calcular muy bien tu salto, pues si le tocas al caer perderás mucha fuerza.





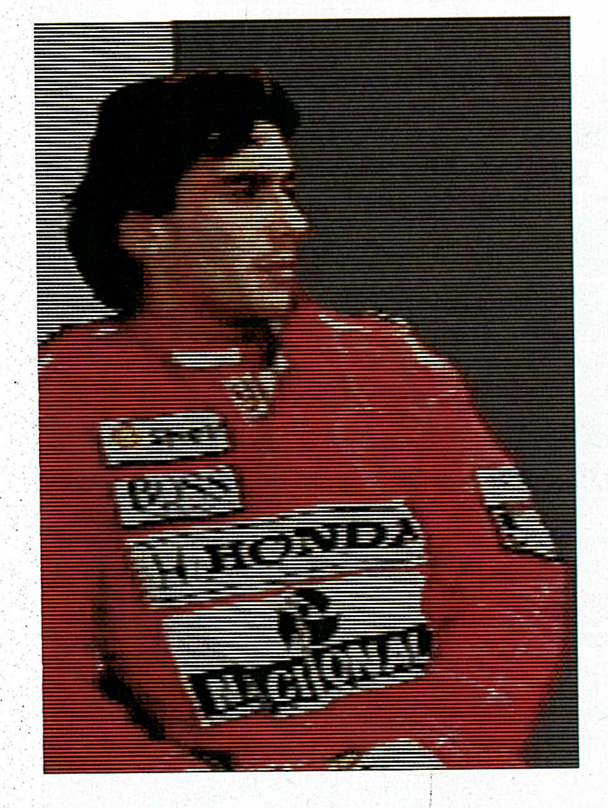
LA FABRICA





Al final de la fábrica encontrarás a Sarah, muy cerca de una especie de prensa hidráulica. Espera con paciencia a que el Terminator se acerque a ti, y cuando esté debajo de la máquina será aplastado y eliminado.

Bueno, has acabado el juego y has salvado a Sarah, pero recuerda las palabras de Terminator antes de morir: "I'll be back"... ("Volveré").



Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix II

Muchos de vosotros conoceréis ya el juego Super Mónaco G.P. y sabréis que se trata de un simulador de automovilismo que se convirtió en un clásico. Era insuperable... hasta que llegó Super Mónaco G.P. 2 de la mano del campeón mundial Ayrton Senna.

Para muchos el piloto brasileño es el mejor conductor de la Fórmula 1, a pesar de que este año, Nigel Mansell ha sido netamente superior, especialmente porque contaba con un coche que estaba a años luz del McLaren de Senna. Por eso, contar con la supervisión de este deportista es todo un aval que garantiza la bondad del juego.

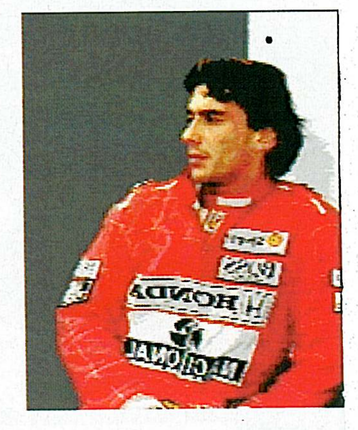
Esta nueva versión del clásico está llena de pequeñas sorpresas, digitalizaciones del piloto que le da nombre y multitud de consejos sobre cómo conducir el coche que hayamos elegido. Los circuitos han sido remodelados según las indicaciones del propio Senna para adecuarse exactamente a las características físicas de los trazados reales.

Como es lógico aquí no hay argumentos que valgan. El objetivo del juego es llegar el primero a la meta y hacerse con los laureles del campeón mundial. Una vez elegido el bólido, el tipo de juego (campeonato, entrenamiento o una única cerrera), el número de vueltas y el nombre del piloto, estarás en disposición de comenzar a rodar.

Lo que se ve es... todo

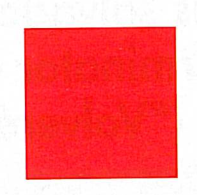
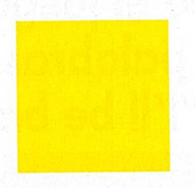
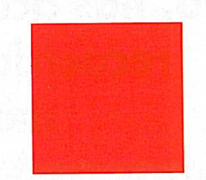
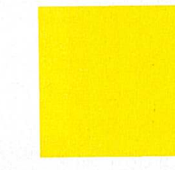
Lo primero de todo es conseguir un buen tiempo en la ronda de calificación. No te preocupes si no lo haces demasiado bien al principio, ya tendrás tiempo de enmendar los posibles errores cometidos en este entrenamiento. Lo que sí debes hacer es tomar buena nota de las diversas zonas del circuito, dónde se puede pisar el pedal a fondo, en qué zonas se puede adelantar o en que partes no importa circular por la hierba. Puedes utilizar el coche que sale contigo como punto de referencia.

Lo que podrás ver en tu pantalla durante la mayor parte del tiempo será el morro de tu coche (en el centro), los coches de tus rivales (por todos lados) y una serie de indicadores. Gracias a estos últimos sabrás siempre dónde estás (tanto en lo que se refiere a la posición en carrera como al tramo del circuito) y cómo lo estás haciendo. Comenzando por la esquina superior derecha, cuentas con un registro de tu mejor vuelta, el tiempo total que llevas corriendo, los tiempos parciales de cada vuelta, tu posición en carrera, un cuentarrevoluciones, la vuelta en la que estás, la marcha que llevas engranada, la posición del circuito en que te encuentras en cada momento y tu velocidad. Además un paisaje que varía según cambies la orientación del vehículo y un espejo retrovisor.



Dicho así parece muy complicado, pero no lo es tanto. Basta con prestar atención a las revoluciones del motor y al trazado de la carretera para poder adelantarse a los movi-





Aquí tienes el tiempo que te separa del primer clasificado.

El tiempo que haces en cada vuelta queda anotado en esta lista para que los compares cada vez que quieras.

Este es el mejor tiempo que has conseguido.

En qué vueltas estás y cuántas tiene la carrera.

Este es el puesto que ocupas en la carrera.

Aquí tienes el plano del circuito en el que estás corriendo. Unos puntos te señalan tu posición en cada momento y la de los otros corredores.

El cuentarrevoluciones te será muy útil cuando tengas un coche con cambio manual. También puede ayudarte a controlar tu velocidad.





mientos que has de realizar, para no acabar empotrado contra un cartel en la primera curva que encontremos.

Pero si de lo que se trata, y en esto consiste el juego, es de llegar en primer lugar a la meta, te recomendamos que no pierdas de vista ninguno de los indicadores de tiempo (el tuyo y el de los otros).

Poco antes del comienzo de la prueba verás un semáforo rojo en la parte superior izquierda de tu pantalla. Cuando se ponga verde será el momento de salir, pero antes podrás pisar a fondo el pedal (el botón, en este caso) del acelerador. Así conseguirás no perder ni un segundo en la arrancada, uno de los momentos más delicados de cualquier Gran Premio.

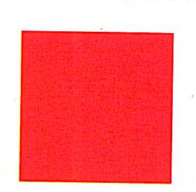
Si al iniciar una carrera no estás bien situado, hay dos métodos para ganar puestos. El primero es salir pisando el acelerador a fondo y sin mover el volante más que para colocarte en el centro de la pista, verás que de esta forma ganarás varios puestos en un momento.

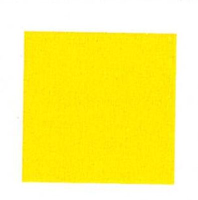
La otra táctica es un poco más arriesgada y consiste en ir directamente hacia la hierba y acelerar a tope; un curioso sistema pero suele funcionar casi siempre.

Tres son los modos posibles de jugar: Senna G.P., World Championship y Free Practice. En el primero evolucionarás por tres circuitos diseñados por Ayrton Senna para este juego, en el segundo podrás enfrentarte a tus rivales en condiciones de gran realismo, mientras que el tercero está especialmente indicado para aumentar un poco los niveles de habilidad.

Para los más adictos a los juegos de velocidad y de habilidad, recomendamos elegir un coche con marchas, ya sean cinco o siete, de forma que los reflejos se vean sometidos a una mayor tensión. De todas formas, quienes no se consideren muy hábiles pueden empezar a practicar con un bólido automático y pasar luego a los de cambio manual.


J.T.R.









Vamos ahora a echar un vistazo a los deportes del futuro. Como muchos ya sabéis, dentro de cien años, el mundo sufre de un aburrimiento mortal y sólo las competiciones entre los nuevos gladiadores consiguen disipar la atmósfera de tedio.

Estos luchadores no son otros que los participantes en un terrible juego conocido como Speedball que se desarrolla en una cancha rectangular en la que sólo hay un agujero central y dos porterías. Aparte de los jugadores, claro.

Este es uno de los juegos más visuales y atractivos de entre los que están disponibles para la Mega Drive. Desde la introducción hasta los detalles de los jugadores, todo tiene el aspecto de una buena película de ciencia ficción.

Después de seleccionar qué tipo de partido quieres jugar (knock-out, liga o copa), tendrás que acudir al gimnasio para poner a tus hombres en la mejor forma posible. El entrenamiento puede ser individual, por secciones o con el equipo al completo. De ti depende elegir la mejor opción. Podrás elegir qué atributos prefieres aumentar (desde la inteligencia hasta la velocidad, pasando por la fuerza o la agresividad).

Podrás comprobar que las representaciones de los jugadores son de las mejores que hayas podido disfrutar en tu consola y que las animaciones están muy conseguidas. Tus jugadores pueden moverse de muchas maneras, de forma que todos los lances del juego (golpes demoledores a los contrarios o saltos increíbles en el aire) tienen un gran realismo.

Pero vayamos al terreno de juego (o de combate, lo que prefieras). Debes saber que si no tienes ganas de que te partan una pierna en varios pedazos, puedes elegir el papel de entrenador, de manera que tu misión se limita a dirigir el equipo, comprar los bonos necesarios y jugadores de refuerzo. Pero, hay que advertir que esta modalidad es poco más que una pérdida de tiempo. ¿Para qué has comprado este juego? ¿Para ser un espectador más?

Tampoco caigas en el error de considerar que el juego se limita a una sucesión de golpes sin sentido. En el campo hay más de lo que parece y podrás encontrarte con multiplicadores de puntos, tubos

Distancias

Guardar las distancias de seguridad en SpeedBall 2 es casi tan importante como hacerlo en una autopista. Aquí te juegas un brazo roto o algo similar; la agresividad del contrario siempre tendrá malas consecuencias para tí. Aunque parezca que no estás a su alcance, el adversario puede darte alguna sorpresa muy desagradable en cuanto te descuides.



Tus jugadores lucen un bonito atuendo de color azul metálico en el que destacan las protecciones especiales.



No hay peligro de que te confundas con el contrario. Su uniforme es muy similar de forma pero muy distinto de color.



por los que enviar la pelota al otro extremo del campo, bonos de varias clases, etc.

La regla principal es que no hay reglas en el juego. Puedes utilizar todas las artimañas que se te ocurran para derrotar al contrario (incluyendo comprar a los árbitros, si sabes cómo hacerlo). ¡Ah! y no olvidemos la electrobola.

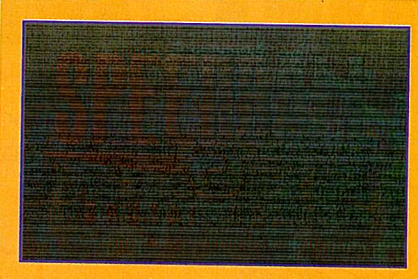
Y si la animación es buena, los sonidos y músicas no se quedan atrás. Las melodías cibernéticas abundan en este juego, pero los efectos especiales son del siglo que viene, incluyendo las voces digitalizadas, lo que contribuyen a caldear el ambiente para que se desarrolle una buena lucha en el campo.

La lucha del juego

Cada equipo está formado por nueve jugadores que se mueven independientemente por el campo. Cada uno de los dos consoleros controla al jugador que se encuentra más cerca de la pelota y el objetivo final es marcar más goles que el rival. Bien sencillo, ¿no?

Con la pelota en la mano, las opciones son tres: correr, pasar o tirar a puerta. Si no controlas la bola, podrás atacar al contrario por medio de las más depuradas técnicas: una patada, un placaje y cosas así. Además de conseguir el mayor número de goles posible, es importante coger bonos, ya que estos te permitirán comprar jugadores de refuerzo o adquirir diversas habilidades que mejorarán el rendimiento de tu equipo.

En este juego, el gimnasio es un escenario tan importante como el terreno de juego, especialmente si estás jugando en la modalidad de campeonato. Aquí podrás encontrar algunos accesorios que serán imprescindibles una vez los hayas usado.



¿Quién dijo que "segundas partes nunca fueron buenas"?

El Chest Guard, por ejemplo, aumentará tu resistencia a los ataques del enemigo, mientras que las Bitmap Shades aumentarán la agresividad del jugador y los Thunder Thighs aumentarán la energía (sta, diminutivo de stamina).

No olvides que todas estas mejoras se pueden añadir individualmente, por líneas de juego (defensa, centro del campo y ataque) o al equipo completo.

La forma de conseguir aumentar las habilidades es conseguir dinero y esto se logra estando atento en el campo. En muchas ocasiones es preferible coger los bonos que aparecen en lugar de ir tras un contrario que puede tener todas las de ganar. Invertir en el futuro no es una mala política. Además, ten en cuenta que aumentar tu plantilla será muy costoso, cuando se trate de jugadores realmente eficaces. ¡Anímate a triunfar en el reino del SpeedBall!

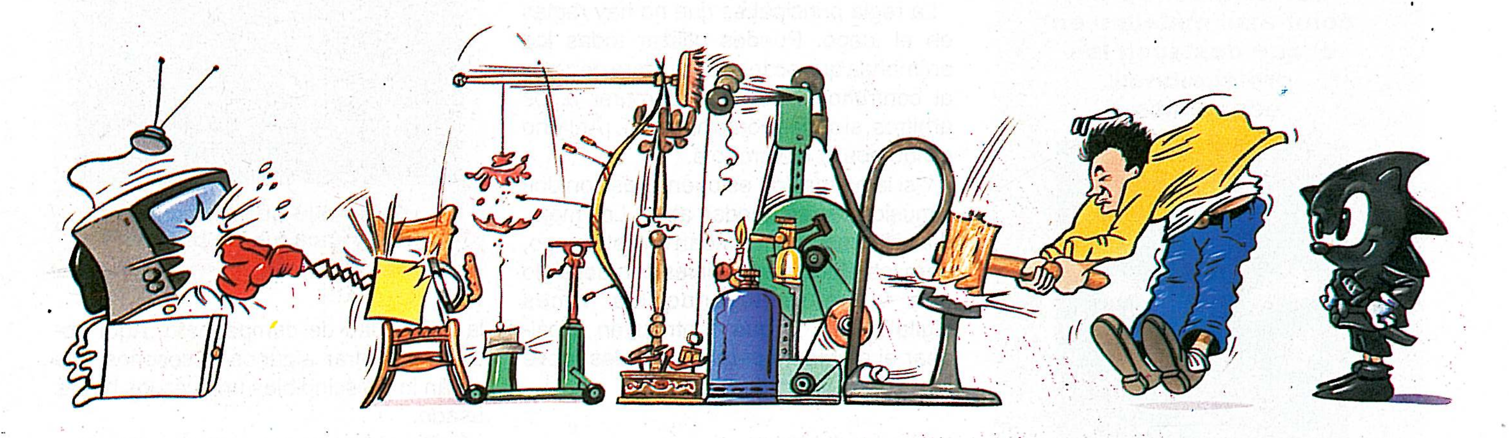
J.T.



Estrategia

Ten en cuenta que lo mejor no siempre es correr tras la pelota. A veces es más inteligente detenerse a recoger los bonos que te abrirán posibilidades en el futuro, en lugar de empeñarse en evitar un gol que ni siquiera es seguro que se produzca. A la hora de moverte con rapidez no olvides que correr en diagonal suele ser muy eficaz para evitar al contrario.

LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nivel que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

WIMBLEDON

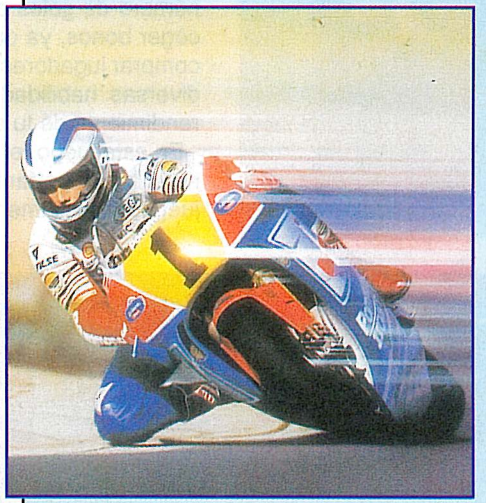
MASTER SYSTEM

Gracias a este código, podrás dar a tu jugador un máximo de velocidad, potencia y nivel.

IKM JKI POC



SUPER HANG ON





Presiona A y START mientras el título está en pantalla para ver el menú de opciones oculto.

DOUBLE DRAGON



Para conseguir vidas infinitas, en la cuarta pantalla, párate y salta 15 veces en el aire dando a la vez patadas.

TAZMANIA



En el nivel de la Antártida, colócate en el último puente de hielo y pulsa ABAJO y C, llegarás así a una pequeña sala llena de cosas buenas.

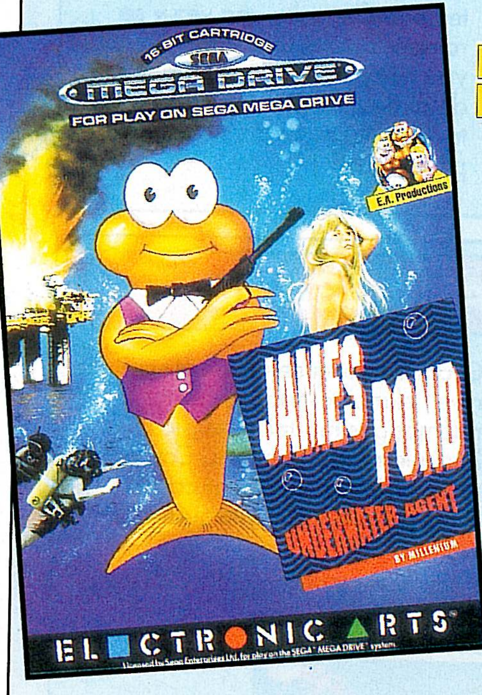


KENSEIDEN



Para pasar al nivel del último monstruo (el gigante), debes golpearle en la cabeza, al principio, no perderá energía, pero una vez que el monstruo cambie tres veces su rostro, si le sigues golpeando duramente en la cabeza comenzará a perder energía y morirá.

JAMES POND II





Hay dos puertas ocultas al principio del juego, colócate a los pies de la tercera torre del castillo (contando de izquierda a derecha). Salta y colócate en la plataforma que está en lo alto de la torre. Vete hacia la derecha de la plataforma y déjate caer hacia la derecha, en diagonal con el fin de aterrizar en el tejado. Una vez abajo, anda hacia la izquierda hasta que te encuentres con el muro de esta misma torre. Te encuentras ahora en un lugar nuevo. Baja por las escaleras hasta el final y te encontrarás delante de dos puertas: una tiene un signo de interrogación y otra con golosinas.

GYNOUG





Para seleccionar el nivel de partida, entra en la pantalla de opciones y presiona A durante 8 segundos para que aparezca Select Stage (del 1 al 5)

ZILLION II

Para conseguir tres vidas suplementarias, antes de que aparezca el fatídico Game-Over, presiona ARRIBA pulsando a la vez el botón 1. Sólo se puede hacer tres veces.

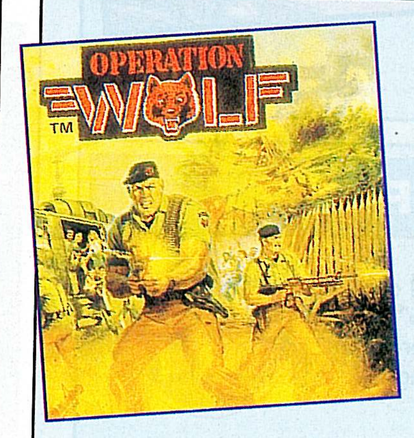


DEVILISH



Para destruir al hombre murciélago que aparece en el segundo nivel, coloca las raquetas lo más alto posible, así la bola efectuará una serie de rebotes múltiples y matará al boss.

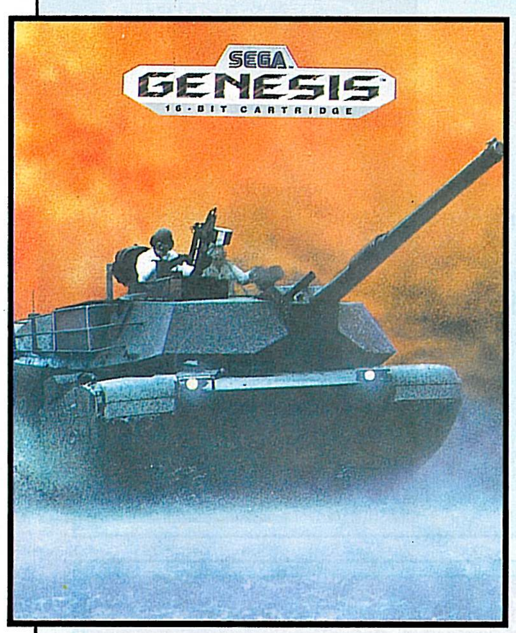
OPERATION WOLF





Conecta el segundo mando y presiona el botón 1 justo en la página de presentación, esto te permitirá elegir la velocidad de tu visor.

M-1 ABRAMS BATTLE TANK





Durante la demo, pulsa: B, B, C, B, C, C, C, B, C, B, B, C y después START. Así comenzarás el juego con el máximo posible de armamento, lo que te hará prácticamente invencible.

GALAXY FORCE



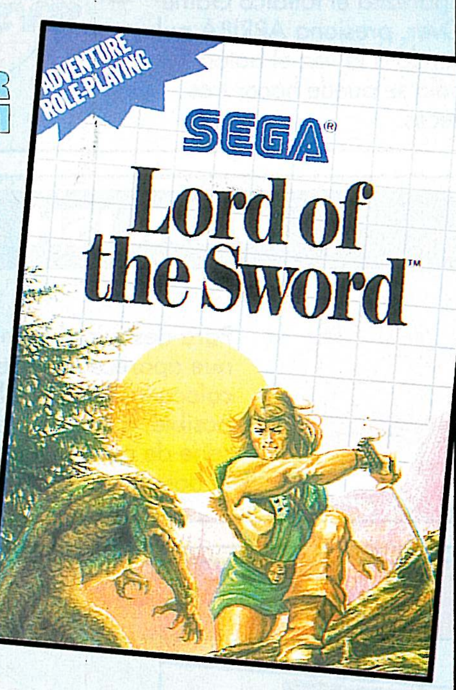
Pulsa 7 veces la pausa durante el juego y serás invencible.



LORD OF THE SWORD



Para vencer al primer boss, acércate a él saltando sin parar para evitar las bolas de fuego que lanza sobre ti y luego, ponte directamente delante de este horroroso monstruo agachado por completo y dale golpes de espada.



OUT RUN

Para ir directamente al final del juego, selecciona "ENDING" en la tabla de High-Scores. Verás entonces el súper fin del juego.



ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE



En el primer mundo, antes del tercer cofre, salta una vez y se romperá, salta una segunda vez y se romperá totalmente, dejando al descubierto una sala secreta. Para salir, tendrás que romper el techo.

AERIAL ASSAULT



Cuando te encuentres en el segundo nivel, el mejor modo de evitar los relámpagos mortales, es picar hacia la masa de nubes. Con esto no te arriesgas a chocar con el suelo porque has conseguido altitud.



CAPTAIN SILVER



Para obtener créditos suplementarios, presiona ARRIBA y el BOTON 1 cuando haga su aparición Game-Over.



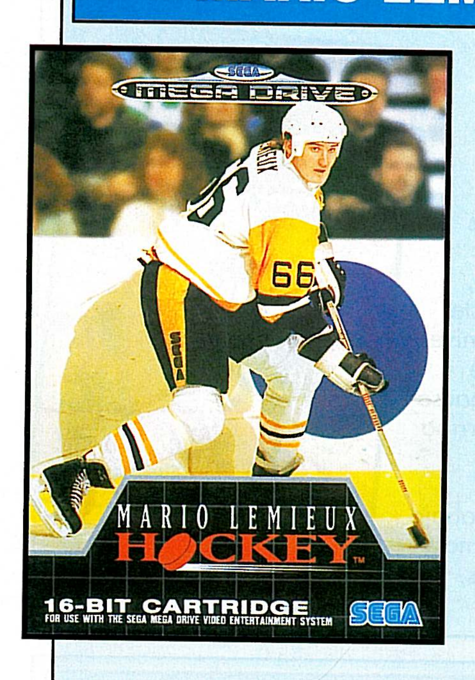
THUNDER FORCE III





Para obtener todas las armas, es suficiente con que pulses PAUSA durante el juego, después pulsa 10 veces ARRIBA y por último A y ABAJO a la vez varias veces, las armas aparecerán una a una.

MARIO LEMIEUX

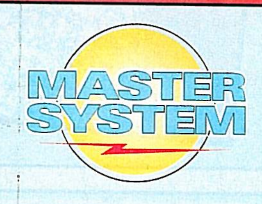


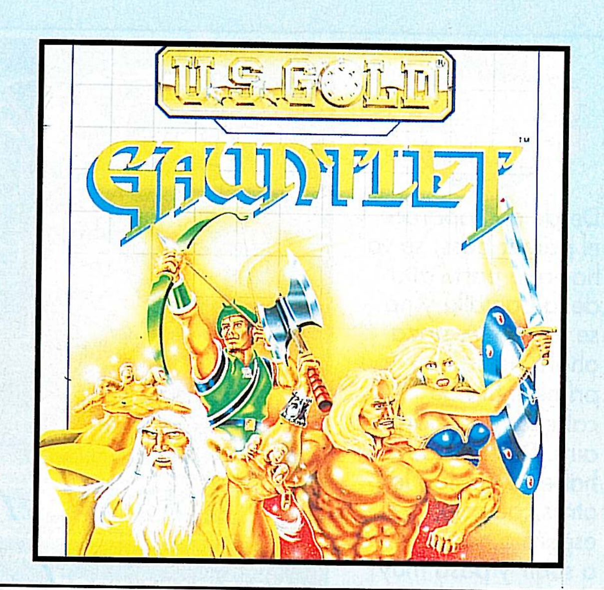


Algunos códigos son:
1/8 de final New York contra New Jersey
EBBE HBB2 AJEC
1/4 de final New York contra Pittsburg
ETBE HBB2 AJAC
1/2 de final New York contra Hartford
EJBE FKA2 AJEC
Final New York contra Los Angeles
E2DE HBC2 AJFC

GAUNTLET

Para transformar los muros en Exit, en algún momento durante el juego, párate aproximadamente durante 80 segundos sin moverte y sin dejar que te toquen.





KUNG FU KID

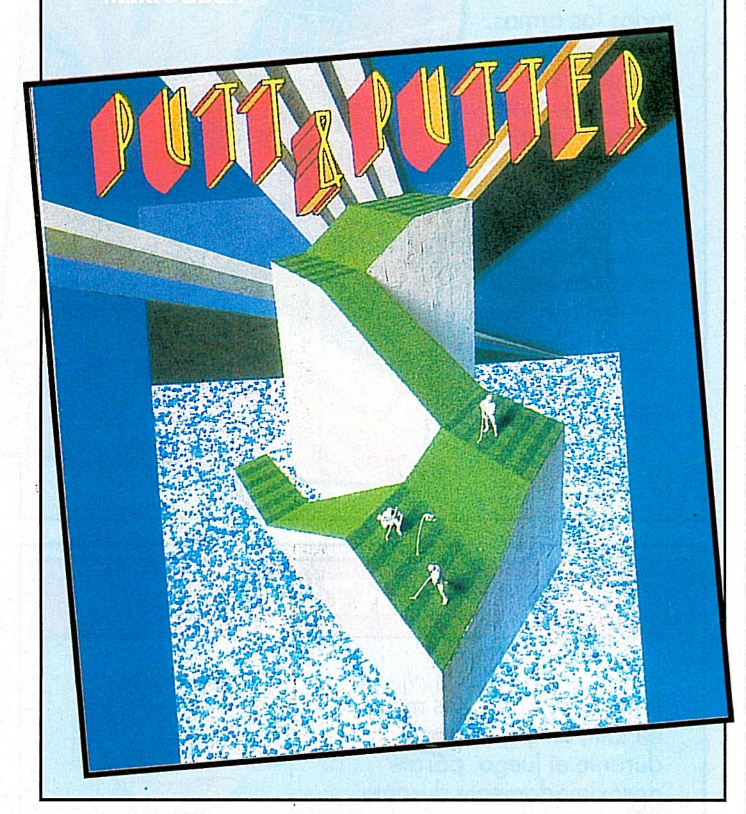


Para matar al último enemigo, no utilices tu talismán, de lo contrario el combate será dos veces más difícil.

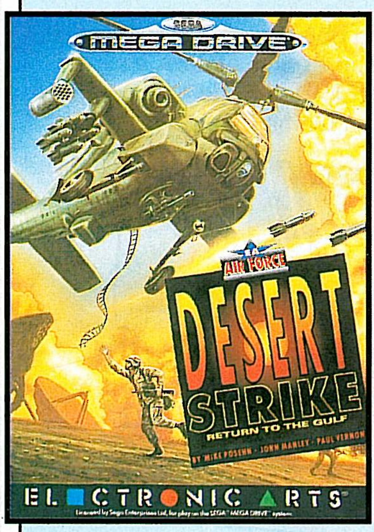
PUTT & PUTTER



Te vamos a dar algunos códigos para el modo principiante:
Hoyo 4: NKDKL
Hoyo 7: SAQAQ
Hoyo 10: WATAX
Hoyo 13: MAWAX
Hoyo 16: JKPKN



DESERT STRIKE





Aquí van algunos códigos:
nivel 2: WQAHOBS
nivel 3: ILHOWBP
nivel 4: EEFKTRT
Y un código para tener cinco vidas, aunque sólo en la primera misión: TQQQLOM

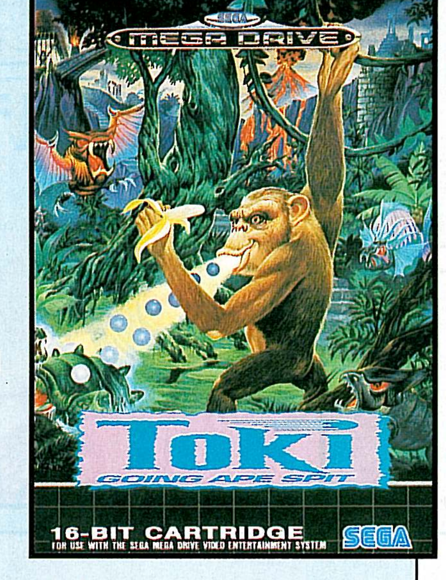
THUNDER FORCE III



Para tener todas las armas en cualquier momento del juego, tendrás que usar este truco desde que el nivel comienza y la nave aparece: pulsa la pausa y luego 10 veces arriba en el mando. Inmediatamente después, presiona abajo y el botón B al mismo tiempo varias veces, y las armas irán apareciendo una a una.

TOKI





Desde que aparece el primer boss, se va hacia la parte alta de la pantalla y no se mueve. Avanza ahora hacia la primera fila de cabezas y dispara al aire. Después de haber destruido las otras cabezas, espera a que vuelva a subir y pasa muy deprisa por el otro lado, colocándote enseguida bajo la segunda fila de cabezas y disparando también al aire. Una vez destruidas las ocho cabezas, el Boss morirá y podrás seguir con tu aventura.

PHELIOS



Para tener nueve créditos en lugar de tres, haz lo siguiente: en cuanto aparezca en la pantalla "chapter 1, DEVIL IN...", pulsa C, A, B, A, dos veces.





club MEGA force



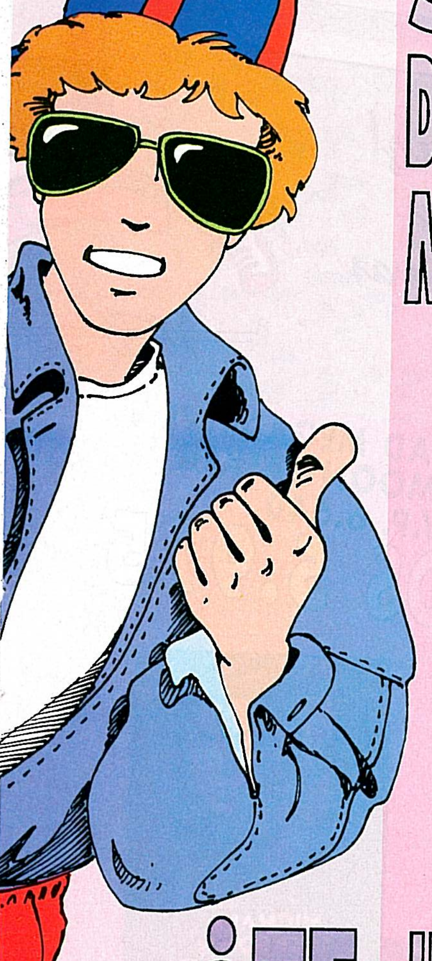


¡HOLA, MEGA-MANIACO!

HAZTE SOCIO DEL CLUB MEGAFORCE

CONSIGUE UN MONTON DE VENTAJAS SOLO PARA TI, SOCIO

COMPRA JUEGOS CONSOLAS JOYSTICKS A PRECIO ESPECIAL DE SOCIO



club MEGA force

NOMBRE ____________

1º APELLIDO ____________

2º APELLIDO ____________

Nº SOCIO ____________

¿TE APUNTAS?

HAZ NUEVOS AMIGOS

escribe a:
Editorial Primavera
C/ Miguel Angel, 1
duplo bajo
28010 Madrid

Y CONSIGUE FABULOSOS PREMIOS



PIDE TU CARNET DE SOCIO Y PODRAS CONSEGUIR ESTOS PRECIOS ESPECIALES. SOLO TIENES QUE RELLENAR EL CUPON ADJUNTO Y ENVIARLO A EDITORIAL PRIMAVERA (tacha la opción que prefieras).

- ☐ Deseo suscribirme a MEGAFORCE durante UN AÑO al precio de 4.200 ptas., y recibir de forma gratuíta mi carnet de socio.
- ☐ Deseo recibir el carnet de socio con la compra de uno de estos productos, que recibiré ya a precio especial del club.

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________ C.P.: _____

Teléfono: ____________ Edad: ______

- -

¡MI PRIMER PEDIDO AL CLUB MEGAFORCE!

Deseo que me envíen los siguientes productos:

FORMA DE PAGO: CONTRA REEMBOLSO

- ☐ Consola Game Gear + Pengo Game Gear
- ☐ Juegos Master System + Control Stick
- ☐ Battery Pack + Master Gear converter Game Gear
- ☐ Control Pad Megadrive + Juego Moonwalker
- ☐ Master System + Mando + Alex Kidd + Control remote
- ☐ Bolsa Game Gear + Alimentador corriente

- -

¡AUN HAY MAS!

Si haces socio del CLUB MEGAFORCE a tu amigo, puedes recibir uno de estos regalos que tu elijas.

- ☐ Suscripción gratuíta a tres números de MEGAFORCE
- ☐ Tapas para la revista

NUEVO SOCIO:

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________ C.P.: _____

Teléfono: ____________ Edad: ______

CONSOLA GAME GEAR + PENGO GAME GEAR
P.V.P. 23.820

SOCIOS 21.390

club MEGA force
NOMBRE
1º APELLIDO
2º APELLIDO
Nº SOCIO

¡Corre la voz! ¡Cada mes tendrás nuevas ofertas!

CONTROL PAD MEGADRIVE + JUEGO MOONWALKER
P.V.P. 6.640

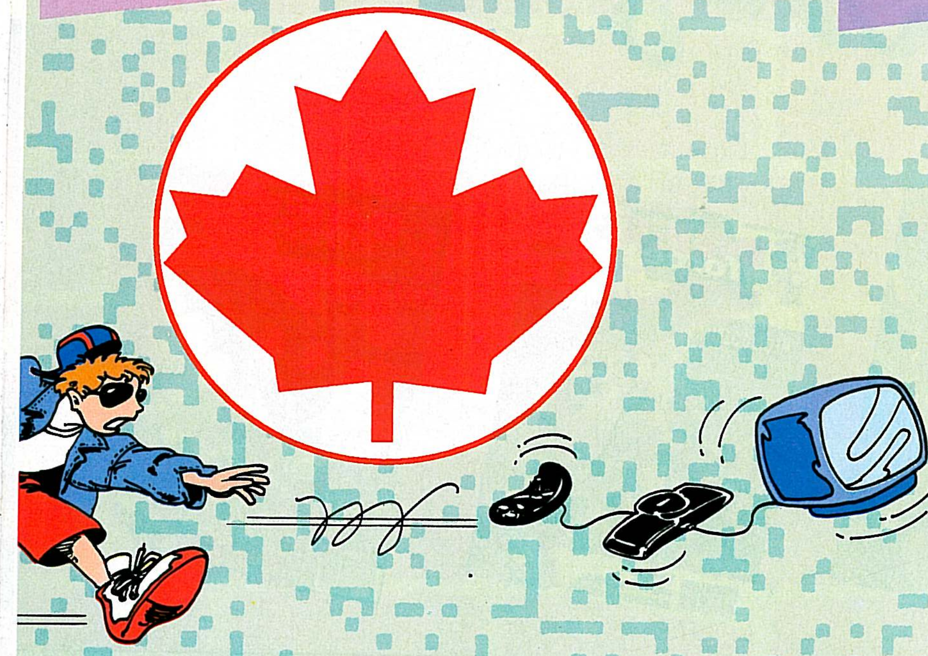
SOCIOS 5.975



MASTER SYSTEM + MANDO + ALEX KIDD + CONTROL REMOTE
P.V.P. 13.630
SOCIOS 12.250

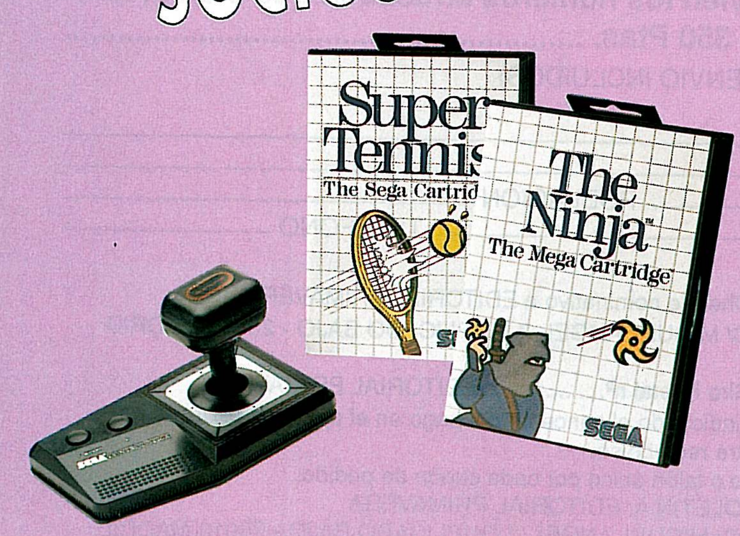


BATTERY PACK + MASTER GEAR CONVERTER DE GAME GEAR
P.V.P. 10.665
SOCIOS 9.590



¡Y ADEMAS, PUEDES CONSEGUIR TODOS ESTOS PRODUCTOS A PRECIO DEL CLUB PRESENTANDO TU CARNET DE SOCIO EN TU **CANADIAN CENTER** MAS CERCANO!

JUEGOS MASTER SYSTEM THE NINJA+SUPERTENNIS + CONTROL STICK - P.V.P. 6.585
SOCIOS 5.890

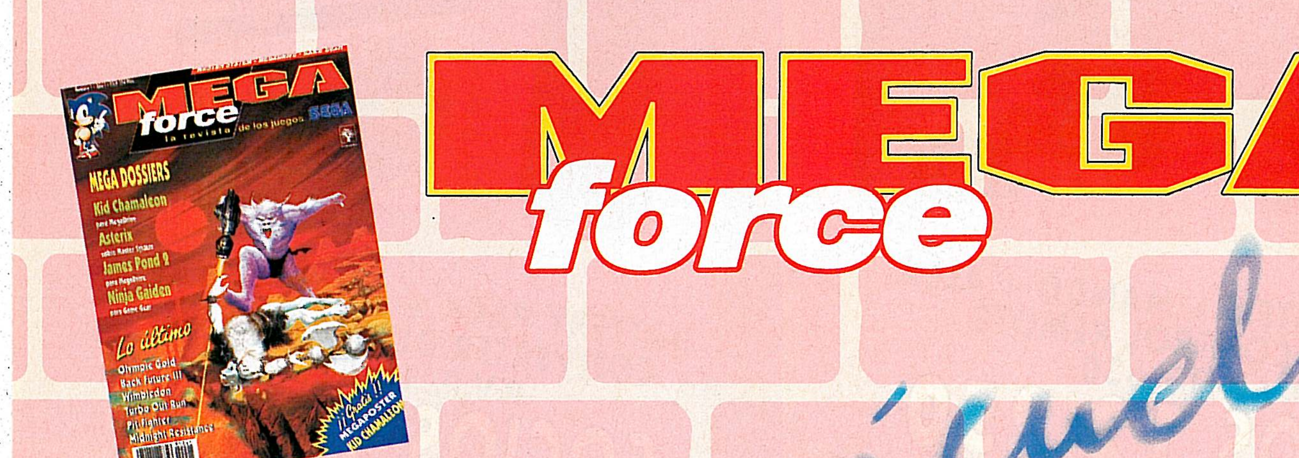


BOLSA GAME GEAR + ALIMENTADOR CORRIENTE
P.V.P. 4.370
SOCIOS 3.950





Si te has quedado sin algún número de tu revista

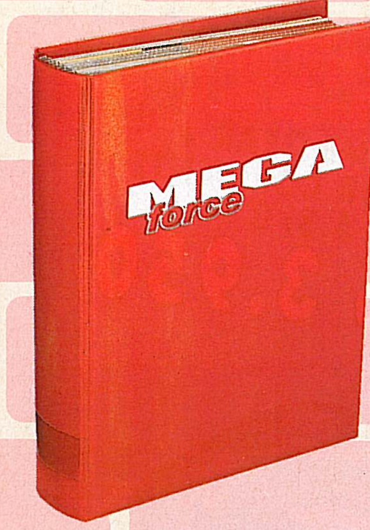












Ahora puedes conseguir los números atrasados y las tapas con solo rellenar y enviar este cupón (también valen fotocopias).

CUPON DE PEDIDO

☐ **Deseo que me envíen la cantidad de .... tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 Ptas.**

☐ **Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 Ptas. ....**

(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS)

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
COD. POSTAL __________ POBLACION __________
PROVINCIA __________ TELEFONO __________

FORMA DE PAGOS: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ MIGUEL ANGEL, 1 DUPLICADO BAJO - 28010 MADRID

☐ Giro Postal nº.............. a EDITORIAL PRIMAVERA
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

- No se admiten pedidos contra reembolso.
- Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.

RECORTA Y ENVIA ESTE BOLETIN A: EDITORIAL PRIMAVERA
C/ MIGUEL ANGEL, 1 DUPLICADO BAJO - 28010 MADRID

HIT PARADE

Lista de los juegos más vendidos en el último mes

Mega Drive

1. Speed Ball 2
2. Terminator
3. Tazmania
4. USA Team
5. Talmit's Adventure
6. Aquabatics
7. Hard Drivin'
8. Pacmanía
9. Golden Axe II
10. Wimbledon



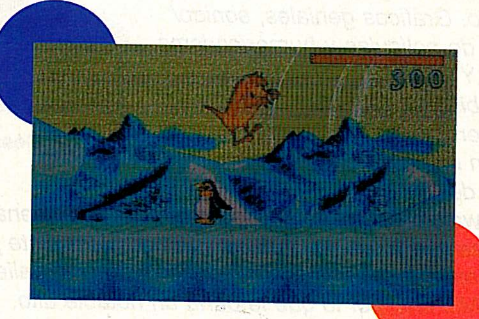
Master System

1. Chuck Rock
2. Back to the Future
3. Terminator
4. A.Sena Monaco G.P. II
5. Prince of Persia
6. Smash TV
7. Ninja Gaiden
8. Olympic Gold
9. S.C.I.
10. Enduro Racer



Game Gear

1. Tazmania
2. Wimbledon
3. Batman Returns
4. Marble Madness
5. Klax
6. Shinobi 2
7. Chuck Rock
8. Devilish
9. Paperboy
10. A.Sena Monaco G.P. II



En Pausa

La opinión del experto

Juegos deMaster System



César Dante
Madrid

Quiero exponer mis humildes críticas sobre varios juegos de Master System, la consola que tengo desde hace pocos meses:

Creo que el mejor juego que se ha hecho jamás en ocho bits es Asterix, que exprime casi por completo lo que nos puede ofrecer una consola de este tipo. Gráficos geniales, sonido/música de películas y humor/carisma a tope. Y lo que más importa, la manejabilidad, está muy bien. Bravo por Asterix y por los programadores que han respetado al máximo el mundo de estos galos.

Moonwalker es un juego repetitivo pero con buenas melodías y gráficos. Lo que más me gusta en este juego es el movimiento: los golpes son movimientos del baile del propio Michael, por lo que le daría un notable alto.

Olympic Gold es un gran juego del que no se habla mucho, y debería estar en la lista de los mejores. La animación es increíble, los gráficos cada vez se acercan más a los de Mega Drive, y hay melodías marchosas y pegadizas. Lo que valoro mucho en estos juegos son los detalles, y éste los tiene a miles: ceremonia de apertura y clausura, sprint final en las pruebas de cien metros y natación, etcétera. La prueba de trampolín es simplemente magistral, mientras la de cien metros es "sólo" estupenda.

Shadow of the Beast debe estar muy bien según los comentarios que he oído, aunque no he jugado a él ni lo he visto en la revista... Merecen mención especial juegos tan famosos como Mickey Mouse, que sólo se lleva un sobresaliente, Out Run Europe, que está bastante bien, Wonder Boy III, Bonanza Bros, Populous, Principe of Persia, Klax y otros más.

Acabo dando la enhorabuena al equipo de MegaForce y sus lectores. ¡Larga vida a Sega y a sus consolas!

El TERMOMETRO

MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
Shadow of the Beast	Asterix	Sonic
Streets of Rage	Olympic Gold	Out Run
Kid Chamaleon	Sonic	Ninja Gaiden
Quackshot	Donald Duck	Psychic World
Tazmania	Mickey Mouse	Wimbledon



TOP SECRET

ASTERIX (MS)
Daniel Cuadros (Granada)
Cuando Obelix se encuentra en la fase 4-1 con una vasija azul, hay que empujarla hacia la derecha hasta que caiga en las arenas movedizas; rápidamente saltas sobre ella y te metes dentro. Saldrás a una habitación con un romano, mátalo; en los bloques del fondo hay una vida extra. En esta misma fase, en el pasaje secreto donde se encuentra la llave, verás al final una fila de bloques y al lado una tabla verde que sube y baja. No destruyas los bloques, y con la ayuda de una tabla súbete encima de ellos, salta a la derecha, sin caerte, y de esta forma también llegas a la habitación antes mencionada.

SONIC (MS)
Juan Ignacio de Llano (Valencia)
Para encontrar las vidas puedes ayudarte de estas guías:
1.1. En las hojas de la palmera número 22.
1.2. En los subterráneos hay un pasadizo a la izquierda.
1.3. En el segundo precipicio, si te tiras hacia la izquierda encontrarás una vida.
2.3. Si en lugar de ir a la derecha, vas a la izquierda, lograrás una vida.
3.3. Si en vez de subir para pasar de nivel vas a la derecha y te tiras al agua, recogerás otra vida.

BUBBLE BOBBLE (MS)
Sonia Valiente (Valencia)
Si metes estos códigos en el pasword, te llevarás una sorpresa:
IEWABVRW IECX6WK6
IERHLVODY IEYGI7WR

ALEX KIDD IN M.W (MS)
Pedro Camacho (Barcelona)
En la pantalla 3, cuando estás en el agua, al encontrar el primer pulpo, rómpele los tentáculos a base de puñetazos. Al terminar de romperlos, el pulpo desaparecerá y tu deberás meterte encima de la taza. Das rápido dos veces al de abajo y encontrarás una pantalla secreta.

Concurso de Portadas

Ya sabéis que el ganador de nuestro concurso de portadas mensual tiene una suscripción por 12 meses a MegaForce, mientras que el segundo clasificado se lleva una de seis meses y el tercero de tres. Para participar mandad vuestras portadas a: MEGAFORCE/Concurso Portadas. C/ Miguel Angel 1 dpcado. bajo. 28010 Madrid.

Ganador

Enrique Urbaneja
Coslada (Madrid)

Especial Mega Drive, mascota nueva... tomamos nota de tus ideas, aunque lo de subir el precio tal vez no funcione.

2º Finalista

De acuerdo, pronto tendréis un especial Mega Drive. ¡Desde luego, cómo sois!

Fco. Gabriel Piño
Vigo (Pontevedra)

3er Finalista

Está claro que tienes un buen juego de rotuladores, querido Mario. Así nos gusta.

Mario Rivas
Madrid

CANAL PRIVADO

TV Turner
Con la "tele" bajo el brazo

Si ya en casa se preocupaban cuando te veían merendar jugando al Columns o cuando llevaste la Game Gear a la playa, cuando ven que no la olvidas ni en los pequeños trayectos de autocar, es posible que ahora decidan tomar alguna medida tajante cuando vean que su pequeña pantalla se ha convertido en un auténtico y alucinante televisor portátil a todo color.

Hacer esto es muy simple: basta con sustituir el cartucho de juegos por el adaptador TV Tuner, un periférico de Sega que permite sintonizar cualquier cadena de televisión en casi cualquier parte. De esta forma, en el coche, en la playa, en el autobús o en cualquier otro lugar, podrás no sólo jugar con tus cartuchos sino también ver los programas o películas que más te gusten.

Lo primero que quizás quieras saber es el precio. El TV Tuner cuesta algo menos de 14.000 pesetas (13.900 exactamente), por lo que el conjunto Game Gear + TV Tuner no llegaría ni a las 30.000 pesetas. El aparato incluye todo lo necesario para un perfecto control de la recepción de la señal televisiva. En primer lugar, hay una antena de grandes dimensiones (es posible que en espacios pequeños no puedas estirarla del todo, salvo que quieras sacar un ojo a alguien) que puedes mover en todas las direcciones (aunque en algún punto choca con el TV Tuner) así como alargar o encoger para recibir mejor la señal de televisión. No te asombres si en ocasiones ves mucho mejor con la antena recogida, dependerá del lugar en donde te encuentres (no es lo mismo un espacio abierto que una habitación o que un coche bajo un túnel), las interferencias con otros aparatos, su cercanía al centro emisor de televisión, etc. Por si esta antena incluida no te pareciera suficiente, existe una entrada estándar para conectar una antena externa, basta con utilizar un adaptador tipo jack que venden en cualquier tienda de electrónica (su precio es irrisorio).



Los ingenieros de Sega han tenido especial cuidado a la hora de diseñar el TV Turner. Su forma está especialmente concebida para adaptarse por completo a la carcasa de la Game Gear.

Para la selección de canales, existe un interruptor que cambia a banda UHF o VHF, en la parte superior, y un sintonizador de frecuencias (o dial de sintonización) a la derecha, que has de hacer rodar hasta encontrar el canal deseado (igual que en los aparatos de radio). Puedes ver la frecuencia elegida en el indicador que hay en el frontal del TV Tuner. Para ajustar el volumen se utiliza el controlador de la propia Game Gear, mientras que el ajuste de color se realiza con un pequeño control a la izquierda del aparato.

Poco más se puede decir de este aparato, salvo que ofrece una calidad de imagen excelente en todos los canales, a lo que contribuye la calidad de la pantalla de la Game Gear, de cristal líquido de 160x146 puntos. Algo parecido ocurre con el sonido, que además de ser bueno puede ser amplificado o bien dirigido a unos auriculares, para no molestar a nadie. Eso sí, en cuanto las baterías estén algo descargadas se notará en una disminución de la calidad del sonido, antes incluso que en la imagen. ¡Menos mal que puedes adaptar la Game Gear a la corriente eléctrica o a la batería del coche, así no te perderás ni los anuncios!

E. H. P.

Al TV Turner no le falta de nada, más bien le sobra un poco de antena. Su extraordinario tamaño cuando está totalmente desplegada puede ser un problema en lugares pequeños.





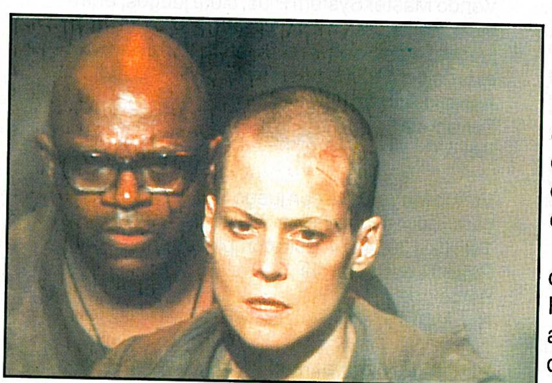
Alien 3

Terror/Ciencia Ficción
20th Century Fox

La teniente Ripley (Sigourney Weaver) vuelve a tener problemas con su viejo enemigo. Parece que nunca podrá volver a su casa y olvidar la pesadilla que comenzó en un simple viaje de exploración a bordo de la nave Nostromo. Su Némesis particular ha vuelto (o mejor dicho, nunca se fue de su lado) y está dispuesto a amargarle la existencia una vez más.

Aunque el comienzo de la película pueda parecer un poco confuso, el espectador se centrará rápidamente y sufrirá con Ripley la agonía de luchar contra un ente con más vidas que un gato callejero y con menos sentimientos que una piedra lunar (alguien lo definió como "un superviviente carente de toda emoción y sentido de falsa moralidad").

Esta vez, la acción se sitúa en el opresivo ambiente de un planeta prisión semiabandonado, Fiorina 161, en el que sólo quedan unos pocos reclusos reconvertidos en fanáticos religiosos. La fotografía, los decorados, la música y el aspecto de los reclusos contribuyen a aportar esa sensación de comunidad degradada sumida en su propia miseria.



Junto a la historia central, la lucha de Ripley y el alien, se apuntan, con un par de pinceladas, otros argumentos narrativos: la clásica relación chico-chica, ausente en las anteriores entregas de la serie, y las complejas relaciones psicológicas de una población extraña sometida a la tensión de un ambiente absolutamente cerrado y opresivo.

Otra de las características de la película es la total ausencia de armamento convencional para luchar contra el monstruo. Muy lejos quedaron los alardes tecnológicos de Aliens II: El regreso y los más tradicionales pero igualmente eficaces lanzallamas de la primera parte de la saga. Sin embargo, Ripley y los convictos cuentan con su inteligencia y con el material clásico de una explotación minera, muy útil también cuando se trata de eliminar a un alien como el que nos ocupa.

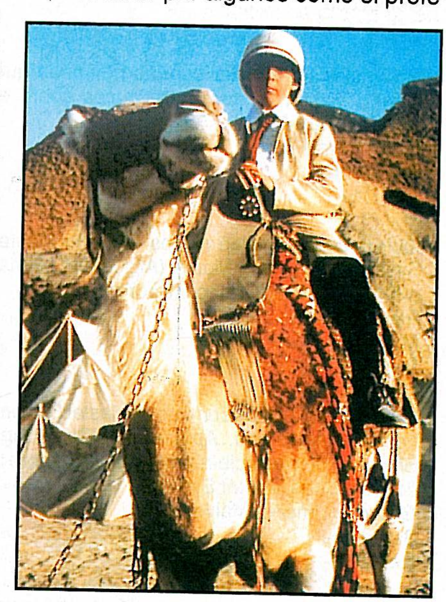
En esta última entrega, al menos de momento, parece que los guionistas no estaban muy sobrados de imaginación y aunque se incluyen algunos elementos nuevos, la acción es, una vez más, la razón y el centro del film.

No se puede decir que, a diferencia de Alien (la primera), esta película vaya a pasar a la historia, pero es un digno remate a una serie que ha creado escuela. Desde luego resulta muy recomendable para los aficionados al género.

Las aventuras del joven Indiana Jones

Aventuras
Antena 3 Televisión

Vuelve el héroe. Pero esta vez lo hace en la pequeña pantalla y con unos años menos (o más, depende del momento). George Lucas ha decidido explicar a todo el mundo por qué un aventurero como Indiana Jones, conocido por algunos como el profesor Henry Jones y por su padre como Junior, es como es (y ¿por qué usa ese extravagante látigo, ese viejo sombrero y esa raída chaqueta?).



El hilo conductor de la serie lo forman los recuerdos de un Indy cercano a los noventa y cinco años.

Capítulo a capítulo se van desgranando las aventuras de un niño curioso que luego se convierte en un joven adolescente y más tarde se presentará ante el propio Adolf Hitler con un diario de notas y trabajos de su padre en la mano.

La serie que ofrece este otoño la cadena Antena 3 nos desvela en sus dieciséis capítulos cómo conoció Indy a algunos de los más brillantes hombres de este siglo, desde Pancho Villa hasta el Mahatma Ghandi, pasando por Lawrence de Arabia o el barón Rojo.

Por supuesto, los escenarios de sus aventuras son tan variados como los personajes que aparecen en ellas. Méjico, Francia, España, Egipto, Estados Unidos, Alemania o Inglaterra son algunos de los países que visitaremos de la mano del joven Indy.

A través de sus ojos podremos ver algunos de los momentos más interesantes de la historia de la Humanidad a lo largo del siglo XX, momentos en los que Indiana Jones tendrá algo que decir o que hacer, no olvides que al fin y al cabo él es el protagonista de la serie.

Los actores que encarnan las diversas edades del héroe no son de los más conocidos (se trata de George Hall, Corey Carrie y Sean Patrick Flanery, por orden inverso de edad) pero desarrollan un excelente trabajo al recrear pasajes desconocidos de la vida de uno de los personajes cinematográficos más populares de los últimos tiempos.

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección, entonces y sólo entonces podrás ponerte en contacto con la dirección que hay en el cupón y pedir información dando siempre la referencia que tienen todas las inserciones.

CONTACTOS

Para Ramón Sánchez Casas. Te escribo por el anuncio que pusiste Megaforce para hacer un intercambio. Mis juegos son: Sonic, Zoom, A.P.T. Golf, Golden Axe y Altered Beast. Te doy la posibilidad de cambiarlos para siempre o el tiempo que tú quieras. El juegoque me interesa es: Spiderman. Mi idea es hacer el intercambio mediante correo certificado, yo pago lo que te mande al revés. Telf.(943)516675. De lunes a viernes de nueve a diez de la noche.
José Arbebiz
Guipúzcoa
Ref. C16

Me gustaría contactar con las personas que tengan Master System para trucos sobre el juego Sonic y Asterix.
Natxo Peral Peidro
Barcelona
Ref. C17

Quiero contactar con chicos con una Master System que vivan en Madrid (Arguelles). Llamar al 5498775. Preguntar por Pedro.
Pedro Iriarte
Madrid
Ref. C18

Si queréis apuntaros a un club de Master System, hemos creado uno. Apuntaos al Club Sega Shinobic, donde recibiréis información sobre la consola Sega Master System.
Gregorio Jiménez Valverde
Barcelona
Ref. C19

Quisiera contactar con consoleros de Master System, a ser posible de cerca de Granada. Mi teléfono es el 270764. Preguntar por Manolín.
Manuel Salas Burruezo
Granada
Ref. C20

Quisiera contactar con consoleros de Megadrive de Zaragoza para intercambiar juegos. Llamar al 392996. Preguntar por Luis.
Luis Martínez Barrieras
Zaragoza
Ref. C21

Me gustaría ponerme en contacto con José A. Peña Molina, Ref.I01. Palma de Mallorca.
Daniel Farray Castellano
Las Palmas
Ref. C22

Quisiera contactar con consoleros de Megadrive. Novatos de diez y once años que vivan en Teruel o en sus alrededores. Tel.(91)60-8414.
Alberto Royuela Heras
Teruel
Ref. C24

CONTACTOS

¡Hola Rubén!. He leído tu anuncio Ref.I06, tengo una Master System como tú y me gustaría intercambiar un juego contigo. Si puede ser que tú me dieses el Spiderman y yo el Running Battle. Llámame cuando puedas, mi número de teléfono es 551014. Quiero conocerte.
Guillermo Marti Bibiloni
Balerares
Ref. C25

Quisiera contactar con gente principalmente de Salamanca que tenga Mega Drive para cambiar juegos. Tengo un total de 17 juegos . ¡Un saludo! Mi dirección es C/Moreras nº11-2-B, Salamanca 37004.
Maximiliano Hernández Rodríguez
Salamanca
Ref. C26

Si quieres apuntarte al club "Shinobic" para la Master System y recibir un boletín informativo, escríbenos a Pasaje 2 de Mayo nº2, 1º3ª, Viladecans, Barcelona, 08840. Te esperamos. Adjunta 75 pesetas en sellos para el boletín. Próximamente Mega Drive.
Gregorio Jiménez Valverde
Barcelona
Ref. C27

Para la Ref.I01. Te cambiaría Spiderman por el Sonic o Altered Beast o por Thunder force III+1000 pts. Telf: 487515. Espero respuesta.
Jose Muñoz Cid
Córdoba
Ref. C28

Para la Ref.I02. Te cambiaría Mercs por el Sonic, Thunder Force III o Altered Beast. Espero Respuesta. Telf: 487515.
Jose Muñoz Cid
Córdoba
Ref. C29

Para la Ref.VC05. He leído tu anuncio y quiero decirte que tengo el Joe Montana de Game Gear y quisiera cambiarlo por uno de estos títulos que te pongo: The Simpson space mutants, George Foreman Boxing, Ninja Gaiden, Space Harrier, Spiderman, Devilish y Wonderboy o Wonderboy II. Telf:4351925.
Juan Pablo Nieto Brackelmanns
Madrid
Ref. C30

¡Hola Sega adictos! Quisiera contactar con poseedores de la Master System, para conocer trucos nuevos. También podríamos cambiarnos juegos. Mi número de teléfono es el (972) 538227.
Enric Escapa Pujos
Girona
Ref. C31

VENTAS/COMPRAS

Vendo Game Gear con 5 meses de uso, dos juegos, adaptador a red y cable Gear to Gear. Todo en perfecto estado por 15.000. Telf (947) 281551. Preguntar por Roberto.
Roberto Araus Santamaría
Burgos
REf. VC111

Se vende Master System con un año de uso, con gafas, pistola, once juegos y con dos mandos. Precio razonable. Telf (976) 536504.
Adrián Campoy Cortes
Zaragoza
Ref. VC112

Vendo Game Gear con pilas, embalaje original y juego Columns por 16.500 pesetas. Llamar al Telf. (943) 604169. Preguntar por Juan Carlos.
Juan Carlos Alberto Martín
Guipúzcoa
Ref. VC113

Vendo Master System Plus, siete juegos, entre ellos Sonic, Kick Off, pistola, joystick y dos juegos internos en la consola. Todo en perfecto estado por 25.000 pesetas.
Antonio Román Fernández
Tarragona
Ref. VC114

Vendo Mega Drive con juego Sonic y adaptador para juegos japoneses. El precio: 20.000 pts. Telf: (93) 3004174. Está completamente nueva.
Ricard López García
Barcelona
Ref. VC115

Vendo un juego para la Master System 2 por 4.000 pesetas (Ghouls'n Ghosts) con caja e instrucciones. Preguntar por Jose. Tel: (968) 843025.
Jose Manuel Díaz Riquelme
Murcia
Ref. VC116

Vendo Master System con un año de uso, totalmente nueva con pistola 2 joysticks, unidad de disparo rapido, todos los cables y adaptadores y con nueve juegos, entre ellos Sonic. Precio a convenir. Tel: 274826.
Juan Antonio Díaz Luque
Malaga
Ref. VC117

Vendo consola Master System II con el Sonic, Alex Kid in Monster World, Fantasy Zone, Black Belt y Sagaia más control pad y los adaptadores a red y TV. Por el módico precio de 16.000 pts. Teléfono: 8463421.
Elías Criado Pinto
Madrid
Ref. VC118

DE SONIC



VENTAS/COMPRAS

Vendo Master System más siete juegos entre ellos Mickey Mouse, Golden Axe , etc. Tanto la consola como los juegosestán en buen estado. El precio es de 27.150 pesetas. Telf.: 8937649.
Santiago Montes Montes
Barcelona
Ref. VC119

Vendo Master System II por 17.500 . En el lote va: Master System II, control stick, Alex Kid, Sonic, Klax, Asterix y Olimpic Gold y los adaptadores a la red y a la TV. Telf: (968) 454507.
Pedro Angel Toledo Gabaldón
Murcia
Ref. VC120

Vendo Mega Drive con ocho juegos y dos mandos. Comprada en Reyes. Todo por 45.000 pesetas negociables. Teléfono 5191103.
Carlos Ballester Moreno
Madrid
Ref. VC121

Vendo Master System II con 6 juegos, 2 mandos y los adpatadores a red y a TV por 25.000 ptas. Todo está nuevo. Teléfono: (93) 3925999.
Pedro López Ayllon
Sta. Coloma de Gramanet, Barcelona
Ref. VC122

Vendo Mega Drive, juegos Quackshot, Sonic, Mickey Mouse, arcarde power stick, mando Mega Drive. Tiene 4 meses y el resto no llega a las cuatro semanas. Telf: (971) 554663. Todo por 30.000 pts.
Juan Mayol Cabrer
Baleares
Ref. VC123

Vendo Master System II con siete meses de uso, ocho juegos (Sonic, Heroes of the lance, Mercs, etc..) por tan sólo 25.000 ptas. Preferentemente vecinos de Santiago de Compostela. Telf: 575613.
José Antonio Ferreiro Millan
La Coruña
Ref. VC124

INTERCAMBIOS

Desearía contactar con consoleros de Master System para cambiar juegos como éstos: Cazafantasmas y Super Monaco GP. Telf.2474770. Preguntar por Raúl.
Raúl Arranz Díez
Madrid
Ref. I92

Para la Ref.V.02. Desearía cambiar los juegos Power Strike y Captain Silver de Master System. Telf.(922)341682. Alejandro García
Sta Cruz de Tenerife
Ref. I93

Intercambio juegos de Megadrive, Carmen San Diego, Sword of Sodan, Populus, Altered Beast, Sonic. Telf.: 7787842. Madrid.
Víctor Valero Tirado
Madrid
Ref. I94

Cambio el Altered Beast por cualquier otro juego de MegaDrive. Si se decide, llame a mi vecina al teléfono (927)531625.
Germán Martínez Sánchez
Cáceres
Ref. I95

Para la Ref.I01 -José Antonio Peña Molina. Palma de Mallorca. Deseo cambiar tu cartucho Altered Beast por el Fantasia.
Miguel José Sala Martínez
Barcelona
Ref. I96

Deseo cambiar cartuchos de Master System y Game Gear con chicos de Sevilla. Telf.:4623248.
Juan Ziena Cabezas
Sevilla
Ref. I97

Intercambio el juego shadow dancer de Mega Drive por Wonderboy in monster world o Kid Chameleon. Telf: (968)832631. Oscar Miralles.
Murcia
Ref. I98

INTERCAMBIOS

Querría cambiar juego Ghostbusters por Wrestle War o por Super Hang On. Forgotten Worlds por Terminator o Street of Rage. Telf:(93) 7290081.
Sergio Martínez Guiot
Barcelona
Ref. I99

Me gustaría cambiar el Shadow of the Beast por alguno de estos juegos: Kid Chameleon, Streets of Rage, James Pond, WonderBoy V, o algun otrocartucho. Llama al teléfono 281670 de Baleares.
Ramon Montis Sanchez
Baleares
Ref. I100

Vendo o intercambio juego. Todos formatos SEGA. Como máximo 3.000. Teléfono: (96)5427481.
Lionel García Vico
Alicante
Ref. I101

Vendo o cambio juego para Game Gear, es el Ninja-Gaiden y también el Super Tennis para la Master System. Telf: (93) 3953207.
Pau Olivares Atuño
Barcelona
Ref. I102

¡Hola! Me llamo Javier y me gustaría cambiar el juego Mickey Mouse para Game Gear por otro juego de acción o distracción. Llamar al 2774737.
Javier González García
Málaga
Ref. I103

Rellena este cupón con letra de imprenta y envíalo a:
MEGA FORCE - El Tablón de Sonic C/ Viladomat 271-273 entlo. 2ª, esc. decha. - 08029 Barcelona

☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear
☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Texto:

Nombre: .... Apellidos: .... Edad: ....
Dirección: ....
Población: .... Provincia: .... Código Postal: ....

¿Eres suscriptor de Mega Force? ☐ SI ☐ NO ¿Qué consola tienes? ☐ Mega Drive ☐ Master System ☐ Game Gear



El Correo

Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Corro de Sonic C/ Viladomat 271-273, entlo. 2ª decha. - 08029 Barcelona

¿Qué tal Sonic? Me llamo Miguel Angel y soy un usuario de la Master System II y me gustaría hacerte algunas preguntas.
1-¿Donald Duck y Quakshot son el mismo juego?
2-¿Podrías decirme las novedades que saldrán de aquí a Navidad para la Master System II?
3-Para la sección "La opinión del experto", ¿es imprescindible mandar una foto?

Miguel Angel
St. Andreu de la Barca

Donald Duck es un juego de plataformas muy divertido y adictivo en el que Donald tiene que salvar a sus sobrinos de la malvada Mágica y recuperar la moneda de la suerte del Tío gilito, que fue robada por Mágica. En QuackShot el objetivo es buscar un tesoro en distintos continentes.
Las novedades que saldrán para las 8 bits estas Navidades te adelanto algunos títulos de sobras conocidos: Sonic II, Rampart, Die Hard II, Simpsons, Prince of persia, Batman Returns, California Games II, Smash TV, Strider II, Robin Hood, Lemmings, Tecno World Cup Soccer, Drácula, Mickey Mouse II, Predator II, George Foreman Boxing... Y una avalancha más de títulos nuevos que irás conociendo en números próximos.
En cuanto a La Opinión del Experto, la idea de la sección obliga a llevar foto del firmante (no importa lo guapo/a o feo/a que seas); además es una gozada al salir elegido ver tu propia foto en un artículo hecho por tí ¿no crees?

Querido Sonic: Tengo una consola Sega Master System. Quiero saber si hay trucos para elegir fases en los siguientes juegos: Aztec Adventure, Alex Kidd in Miracle World, Spiderman y Shadow dancer.

Airam Batista García
Las Palmas

De momento sólo hay disponible este truco en el Aztec Adventure: Cuando salga el pergamino presiona arriba cinco veces, verás a Nino lanzar dinero a los personajes, pulsa derecha tres veces. Después verás a Nino caminar a la derecha, presiona izquierda y abajo. Comprobarás que aparece la cara del protagonista junto al pergamino. Bajo la cabeza hay dos dígitos que podrás cambiar utilizando el pad y que mediante éstos podrás acceder a la fase que quieras.

Quisiera hacerte unas preguntas. ¿Qué juego me recomendarías? Shadow of the beast, Sonic, R-Type. Dame sus puntuaciones del 0 al 100 en sonido, gráficos y jugabilidad.
¿El Quackshot está para la Master? ¿El Sonic 2 es mejor que el 1? Dame sus puntuaciones igual que los anteriores. Gracias Sonic, esta revista es genial.

Roberto Vázquez Castrejón
Bilbao

Las puntuaciones de los juegos son las siguientes: Shadow of the beast, gráficos 95%, sonido 70%, jugabilidad 65%. Sonic, gráficos 99%, sonido 99%, jugabilidad 99%. R-Type, gráficos 95%, sonido 80%, jugabilidad 95%.
Sobre tu segunda pregunta, el Quackshot todavía no está disponible para la Master System.
En cuanto a la tercera pregunta el Sonic 2 supera lo insuperable, las puntuaciones que yo le daría son las máximas que se le pueden dar a un juego: 99% (ya que un 100% no es posible debido a que siempre salen juegos que superan todo lo visto anteriormente).



Hola amigos. Quisiera que me indicaseis los pasos del juego Spiderman de Mega Drive pues siempre me elimina la elevadora y no se cómo derrotarla y pasar a los restantes niveles para llegar para llegar al final pues en el libro no lo veo muy claro, muchas gracias y adelante con la revista que está muy bien.

Ruben Colorado Valera
Madrid

Nada más verlo lo primero que debes hacer es una fotografía, por la que obtendrás dinero extra para comprar las redes que utiliza nuestra araña. En cuanto al sistema para acabar con la elevadora, tienes que dispararle por detrás, a la cabeza del desaprensivo que lleva dicha máquina, no utilices el cuerpo a cuerpo porque normalmente siempre perderás energía. Cuando la elevadora te venga de frente salta sobre ella y dispárale nuevamente por detrás. Haz esto varias veces y vencerás a tu enemigo, que habrá quedado sepultado bajo nuestra tela.

Hola Sonic. ¿Qué tal por los mundos de Overland? Quisiera hacerte unas preguntas sobre juegos para Mega Drive.
1-¿Se podrá jugar al Sonic 2 sin necesidad del CD ROM?
2-¿Qué juego es mejor y más difícil el Kid Chameleon o el James Pond 2 (Robocod)?
3-¿Qué juegos hay de estilo Budokan? ¿Cúal es el mejor de ellos?
4-¿Llegarán a nuestro país los cartuchos japoneses con su convertidor?
Gracias por todo, compañero azul, y un saludo a la mejor revista de toda la galaxia.

Jorge Díaz Gizán
Madrid

Respondiendo a tu primera pregunta, Overland está un poco revuelta con el jaleo que ha formado Robotnik con su segunda vuelta para fastidiarnos a todos, pero espero que cuando consigas el cartucho Sonic 2 puedas arreglar todo este follón, y de paso presentarte a mi nuevo amigo de correrías.
1-No te preocupes, ya que el Sonic 2 se podrá disfrutar en todas las versiones.
2-Los dos juegos son muy buenos, pero quizás el más difícil y más largo sea el Kid Chameleon.
3-De momento no ha salido ningún cartucho que trate de artes marciales a excepción de Budokan, esperaremos impacientes a que alguna casa se decida a crear un juego similar que haga las delicias de los aficionados al género.
4-Generalmente Sega hace la conversión y traducción de los textos de los juegos que se lanzan en Europa, el resto de juegos que no se editan en España se pueden conseguir mediante casas que tienen dichos cartuchos importados y también los convertidores.

Querido Sonic: Mi pregunta es ésta. En las vídeoconsolas Sega Master System II hay dos clases de Joystics, uno de 2 botones y otro de 3. En los cien metros vallas del Olimpic Gold dicen que para saltar las vallas hay que pulsar el tercer botón. ¿Es que no se puede jugar con el joystick de 2 botones?

Jesús Culiáñez Celdrán
Alicante

Por lo que tú me dices has tenido una confusión con los joysticks, el de dos botones pertenece a la Master System, y el Olimpic Gold funciona correctamente con este joystick. En cuanto al mando que lleva un tercer botón, corresponde a la versión Mega Drive, en el que efectivamente se tiene que utilizar el tercer botón en el juego anteriormente citado.

Quisiera que me respondieras a estas preguntas lo antes posible.
1-¿Cuándo va a salir el Chuck Rock para la Master? ¿Y el James Pond?
2-¿Es verdad que van a sacar el Mickey Mouse 2 para la consola de 8 bits?
3-Cuál me recomiendas de estos 3 super juegos de la Master: WonderBoy III, Wonderboy I o Golden Axe.
Gracias por las respuestas y aprovecho para felicitar a Megaforce.

David Fernández
Zaragoza

El Chuck Rock ya está disponible en la tiendas y el James Pond está previsto que salga sobre noviembre.
Efectivamente, para el mes de diciembre podrás disfrutar de las venturas y desventuras de nuesto amigo Mickey.
Lo cierto es que los tres son muy

de Sonic



Correo Sonic
Mega Force

buenos y lo único que puedo decirte es el orden por el que yo los compraría: Golden Axe, Wonderboy I y Wonderboy III.

Hola que tal. Mando esta carta para ver si me podéis ayudar en el juego de ESWAT en la pantalla 4 que te enfrentas a una máquina muy rara, no consigo destruirla. Ayudadme, por favor.

Juan Martínez Sancho
Ripollet, Barcelona

No desesperes, que aquí estoy para solucionarlo. La pantalla 4 corresponde a la base del científico loco. Nada mas verle dispara con los misiles, y cuando veas que dispara esas "cosas" que podríamos llamar monstruos viscosos, sube con el burner, veras que la esfera de abajo ha sido destruida, ahora mantente suspendido y selecciona el super disparo para acabar con la esfera de arriba, cuando termines baja un poco y termina de destruir la esfera del medio. Después sólo queda contemplar cómo se hace añicos el artefacto del profesor.

Hola Sonic. Quisiera hacerte unas preguntas:
1-¿Que juego prefieres el F-22 Inteceptor o el Afterburner II?
2-¿El juego Olimpic Gold(para Mega Drive) es bueno? ¿De qué deportes consta? ¿Es el mejor juego que hay en deportes para Mega Drive?
3-¿Cuáles son los mejores juegos de SEGA para Mega Drive que existen o existiran dentro de poco?
4-¿Cuáles serán las novedades más alucinantes que saldrán en Navidad para Mega Drive?

Xavier Alvarez Estany
Terrassa

Aunque los dos pertenecen a la simulación aérea, todo parecido acaba en este punto, ya que Afterburner II está pensado para personas que no se tengan que preocupar de todos los instrumentos del cuadro de mandos del avion, y que lo único de lo que hay que preocuparse es de disparar a todo lo que esté suspendido en el aire, en una palabra, pertenece al genero de Arcade. En cuanto al F22-Interceptor, cumple los requisitos de los amantes de la simulación, en el que hay que estar al tanto de lo que nos informa el cuadro de mandos del avión, ver las típicas vistas exteriores, realizar los despegues, aterrizajes y respostar en pleno vuelo, utilizar el armamento correcto para cada tipo de misión, etc...
Sin duda el más completo y divertido (si se juega con varios amigos) es el Olimpic Gold. Entre sus diferentes pruebas están los 100 metros lisos, 100 metros vallas, tiro con arco, salto de pértiga, salto de trampolín, lanzamiento de martillo y natación. Tiene una opción para ver las marcas olímpicas realizadas en los anteriores juegos olímpicos y que son un reto para tu abilidad intentar superarlas. Existen varios niveles de dificultad: regional, nacional y olímpico. Lo único que le hubiera faltado al cartucho para ser una super bomba, sería que los records se pudieran grabar en el cartucho.
Los mejores juegos que va a lanzar SEGA en los próximos meses seran entre otros los siguientes: Dragons Fury, EA Hockey 2, Power Monger, Toe Jam&Earl 2, Dolphin, Thunder Force IV y Sonic 2.

Hola Sonic. Quisiera que me respondieras a un par de preguntas sobre la Mega Drive.
1-He oído que las consolas estropean las televisiones. ¿Pasa esto en el caso de la Mega Drive?
2-¿Cuánto tiempo puede estar la Mega Drive encendida sin dañarse?
Gracias amigo.

David Andrade Samaniego
Asturias

Sólo ocurre si el televisor que se utiliza es de pantalla grande y se mantiene durante mucho tiempo una imagen fija.
En cuanto a tu segunda pregunta, tuve la Mega Drive un día entero encendida y no hubo ningún problema, salvo que el adaptador a corriente estaba un poco recalentado.

¡HolaSonic! Me gustaría saber por qué no es igual el juego Sonic para la Game Gear que para la Mega Drive. También por qué hay menos juegos disponibles para la Game Gear que para la Master System o la Mega Drive, ¿es que se le da menos importancia a la Game Gear? ¡Ah! Y si no es mucho pedir dime todos los juegos disponibles para la Game Gear y cuáles me aconsejas de acción. Gracias.

Cristina Moreno Fernández
Madrid

Las diferencias lógicamente se deben a que la Mega Drive es una consola de 16 bits, o sea, que tiene el doble de potencia en gráficos y sonido que la Game Gear, es por eso que juegos como Sonic tienen bastantes diferencias en cada una de las versiones de las máquinas Sega.
No te procupes, porque en estos próximos meses el catálogo de juegos para Game Gear se va a incrementar considerablemente, aparte de que tienes disponible el adaptador de juegos de la Master System para la pequeña de las SEGA.
No tenemos suficiente espacio como para colocarte el catálogo completo de la Game Gear, pero sí te puedo adelantar algunas de las novedades que dentro de poco tendrás disponibles: del genero acción Home Alone, Ariel The Little Mermaid y Youg Indy. Del género de plataformas Batman Returns, Prince of Persia, Terminator, Tazmania, Chuck Rock, Shinobi 2 y Sonic 2. De acción-aventura Home Alone. Espero que con esto tengas una idea de lo que se te avecina.



Hola Sonic, me llamo Francisco y tengo 14 años, hace poco que me he comprado la consola Master System II con tu juego, bueno, va la pregunta, ¿qué juego me aconsejas para que me lo compre?, ¿cuál es el mejor juego de fútbol para la Master System?, ¿cuál es el mejor juego de baloncesto también para la Master System? ¿que tal está el Super Monaco GP II?
Bueno Sonic, espero tus respuestas, (como habrás podido comprobar me gustan mucho los juegos de deportes).

Francisco M. Cánovas Pedreño
Murcia

Si te gustó mi primera parte te recomiendo que adquieras el Sonic 2.También te aconsejo Terminator, el juego de la temporada. Sin duda alguna el mejor juego de fútbol para la Master es en mi opinión Kick Off. Uno de los últimos juegos que te hará sudar y a la vez reir es sin duda Arch Rivals, cuyo artículo salió en números anteriores. El Super Monaco GP II sin duda ha superado a su antecesor enpaisajes y suavidad, este juego también salió comentado.

Hola Sonic: ¿Qué tal estas? Yo tengo algunos problemillas, ¿me podrías responder a estas preguntas?
1-¿Hay algún truco en el Last Battle para pasar a pantallas superiores o para cualquier cosa?
2-¿Va a salir el Street fighter 2 o el 1 para la Mega Drive?
3-¿Va a salir para la Mega Drive algunos juegos como Bola de Dragon, Los caballeros del Zodiaco, etc...?
4-¿Me recomiendas comprarme el Cyberball para la Mega Drive? ¿Y de qué va, de fútbol o de rugby?
5-¿El Sonic 2 superará al Sonic? ¿Me podrías decir algo de él?
6-¿De las novedades de Mega Drive como Terminator o The Simpsons, cuál es el mejor ?

Rubén Verdú Rosique
Alicante

En efecto, hay un truco que consiste en oprimir los botones A, B, C y Start, te saldrá una pantalla que te permite cambiar el orden de los niveles dentro del juego.
De momento no sé si va a llegar a españa una versión para la Mega Drive de esta famosa máquina recreativa.
De la lista que tú me mencionas, Sega no ha realizado ninguna versión consolera de estos dibujos animados.
Si te gusta el fútbol americano a lo bestia y además robotizado, te gustará este cartucho en el que hay que mencionar la curiosa perspectiva que se ha utilizado cuando jugamos un partido.

TUS SUEÑOS HECHOS REALIDAD

¡POR FIN EN VIDEO Y SOLO POR TIEMPO LIMITADO!

NO TE PIERDAS ESTE EXCEPCIONAL CLASICO DISNEY.

- Disfruta una y otra vez de la mágia junto a personajes inolvidables como Cenicienta, la simpática hada madrina o los traviesos ratones Jaq y Gus.
- Nominada para 3 Oscar® por su excepcional banda sonora.
- Un clásico Disney para todas las edades.

Walt Disney
LOS CLASICOS
La Cenicienta



¡Consiguela hoy mismo!

Walt Disney
HOME VIDEO